おもしろホットなパソコンマガジン
第7巻第6号平成元年6月1日発行(毎月1日発行)
昭和58年10月3日第3種郵便物認可 ISSN0911-2308
POPCOM
月刊ポプコム
1989
6
JUNE
別冊付録つき
定価520YEN
大特集！最新ソフト徹底攻略法/入魂の11本だ！
スタートレーダー/サーク
信長の野望・戦国群雄伝/水滸伝
M&MⅡ/リングマスターⅡ/銀河英雄伝説
クリムゾンⅡ/ガンシップ/テトリス
アドヴァンストファンタジアン
ソフトレーダー
新作26タイトル一挙紹介
アメリカ直撃取材
CD-ROMの未来を見た！
新連載/SFバイオレンスロマン
最後の審判
飯島健男
大反響！連載第2回
新サバッシュ――滅びの剣の章
FLASH GORDON
ROCKET FIGHTER
5
FLASH GORDON
別冊付録
国別生産兵器一挙掲載！
大戦略Ⅲハンドブック

おもしろホットなパソコンマガジン

POPCOM

6 JUNE 1989 Vol.74

CONTENTS

MONTHLY SOFT RADAR まだ制作中のソフトから、できたてホヤホヤの新作まで総まくり。

●新作HOT情報

●ソフトレビュー

●読者が買ったソフトを集計

大特集／最新ソフト徹底攻略法

大作・話題作を完全解剖／

ウォー・シミュレーション・ゲームの傑作、あの大戦略シリーズ待望の新作が登場だ！

●特別別冊付録

国別生産兵器を一挙掲載

大戦略III ハンドブック

表紙■イラスト／岡本 博　デザイン／藤本 武　目次■イラスト／ポッキー前嶋

本誌に記載するソフトの価格は、特別な表示があるもの以外はすべて税別価格です。

細川直美ちゃん IN POPCOM

MONTHLY
SOFT RADAR

新作HOT情報

消費税なんか何よっ！

今月も、パワー全開で迫るソフトレーダー！ 強力26タイトル総チェックなのね、すごいわ。いったいどのゲームを買ったらいいのか迷ってしまう……。

本誌に記載するソフトの価格は、特別な表示があるもの以外はすべて税別価格です。

アーテック

■PC-9801シリーズ(VM/UV以降)
価格未定　6月中旬頃発売予定
問アーテック☎03-904-0440

ダーク・レイス

ついに『ダーク・レイス』の取材許可がおりた。『ディガン……』とはまったく異なる方向をねらったRPGということで、これまた興味津々。この前のサミットで、山口さんから部分的には内容を聞いていたので、ますます期待感は大きかったりする。おーっし、と意気込んだダマシと川原(新人)は、一路、石神井公園へと向かった。途中、夕立(おいおい、まだ春だ！)に降り込められるアクシデントがあったものの、無事、アーテックに到着。デザイナーの平手さんからくわしい内容の説明を受けることができた。

デザイナーの平手さん。

左右スルーの棚が面白いんだよ！

シンプルなシステム

『ダーク・レイス』が目指しているゲームの話は、なかなか印象深いものがあった。なぜ、いまシンプルなゲームを作ろうとしているのかが、よーくわかったからだ。平手さんの言葉を借りると、「最近、細かい数値や複雑なシステムをよしとする傾向があります。ところが、そういったことが操作性を悪くしていたり、なにかとユーザーの負担になっているんじゃないかと思うんです。ゲームの面白さとつながっていないんじゃないかと。そこで、戦闘なんかをシンプルにして、その分、ストーリーやグラフィックを重視しようということなんです」ということ。

これは確かに正論なんだよね。いくら複雑でむずかしいシステムの好きな人でも、「とにかく手間の多いゲーム」には

楽しさに焦点をあてた やさしいマルチクエストスタイルのRPG

モンスターの3段階接近!

ダンジョンのバリエーション

閉口してしまう。それに、これはダマシの持論なんだけど、「システムは複雑に、操作は単純に」なっていなければならない。せっかくパソコンでゲームをしているのに、ふつうのボードゲームをプレイするよりも手間が多いというのは、言語道断！　ゲームをプレイするということは、なるべくゲーム性そのものに近いところで楽しみたいわけだ。いまだに、本当のゲーム好きは、ブリッジとかポーカーといったカードや、シンプルなパズルを至上と感じている人間が多いみたいだし。

３Ｄのダンジョンやマルチクエストというスタイルをとっているけれど、けっしてマニア受けをねらったゲームではないようだ。で、ここが面白そうなところなんだけど、「ストーリーを楽しんでもらいたい」と言いながら、「リアリティとゲーム性のどちらかを選ばなくてはならないときには、迷わずゲーム性を選ぶ。そういう判断基準を徹底して作っています」ということなんだ。ゲームを楽しいものにするには、リアリティを重視すると困ることってあるからね。もっとも、リアリティを犠牲にするとか、軽視するという意味ではなくて、「奇想天外なストーリーとなってもかまわない」ということだそうだ。『ダーク・レイス』は、むずかしさで売るゲームにはしたくない、そういう方針があるんだね。マルチクエストにしても、２～３時間集中してプレイしたら、またあとで続きをプレイする、そういうゲームにしたいから、ということらしい。

ゲームの細かい部分は、以降のレビューにゆずらないとならないんだけど、だいたいの姿形はあきらかになった。ダンジョン内の表示は３Ｄで、これは複数ある。町はイベント扱いということかな、ひとつの町の周辺に、いくつかのダンジョンがばらばらにある、というのを想像してみよう。

モンスターとの戦闘では、専用の戦闘モードはなくて、移動も戦闘も同じレベルの扱いとなっている。これは特徴といっていいかな。時間経過の観念があるから、戦闘が長引いたので、待ち合わせ（？）の時刻に遅れる、なんてこともありそうだ。移動画面の中で、モンスターは３段階で近づいてくる。飛び道具を持っていれば、接近する前に攻撃を始められる。このあたりは、プレイの感覚がこれまでのゲームと違うだろうから、楽しみなことの一つ。

魔法のシステムも四大元素＋光の５つの要素で構成されているなど、システム化されているのも見逃せない。それぞれの要素が、ジャンケンのように、あるものには強く、別のものには弱いというふうになっているぞ。

今月、報告できるのはこのあたりまで。プレイするとどんな感じになるのかは、まだわからないけど、楽しみなゲームであることは確かだね。

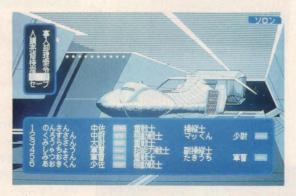
モンスター顔見せ!

製品版で使われるかどうか未定ですけど。

スターコマンド

ヒューリンクス

■PC-9801VM以降　図9,800円　問ヒューリンクス☎03-590-2311

SSIの超大作『スターコマンド』がついに日本上陸。新進ソフトハウス、ヒューリンクスの移植は斬新かつハイクオリティにリアレンジされている。これはもう移植とは呼べない！

壮大なスケール

ファンタジーRPGの新作の動きが活発な最近のコンピュータゲーム市場だが、ここに新たに壮大なスケールを持ったSFロールプレイが殴り込みをかけてきた。ヒューリンクスの『スターコマンド』がそれだ。

『スターコマンド』はもともとコンピュータシミュレーションゲームソフトで有名なアメリカのSSI社の製品であったものを、98版に移植した作品である。であるから、その作風にどこかしらアメリカナイズされたものがあるのはしかたがないだろう。『スタートレック』を思わせる設定やテーブルトークRPGの『トラベラー』にも似たキャラクターシステムなど、アメリカのSFファンならだれでもが喜びそうな要素でいっぱいなのがこの『スターコマンド』なのだ。

このゲームの最大の売り物は、やはりそのスケールの大きさだろう。右の一連の写真を見てほしい。一番上にあるのがこのゲームの舞台となる銀河系全図だ。白や赤の小さな1つ1つがそれぞれ恒星系を表している。それを順番に拡大していくと、銀河系⇨銀河系の一部⇨さらにその一部⇨恒星系⇨惑星というふうになる。つまり一番上の銀河マップを構成している数千の恒星系とその惑星すべてにデータが用意されているのだ。大陸1個まるまるデザインしてしまうファンタジーRPGもあるが、なまじスケールが大きいだけにこれには驚かされた。では、この壮大なスケールで表現されたマップで、どんなことが行われるのだろうか。それを紹介しよう。

壮大なスケールを誇る『スターコマンド』。銀河系全図から、一惑星の細かいデータに至るまで、完璧にデザインされている。

ウルトラビッグなSF RPG登場!!

アイデアも豊富

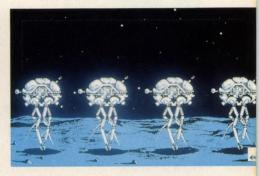
プレイヤーは、ある星の宇宙軍から依頼されて未知の銀河を探索する宇宙船の所有者である。宇宙船は2人の操縦士と6人のクルーによって操作されている。6人のクルーのうちには、科学技術を専門とするものや、いざというときの戦闘に威力を発揮するものなどさまざまな能力を持ったものがいるが、これらの能力は、筋力、知力などのパラメーターのほかにいくつかの技能をそのキャラクターに与えることによって持たせることができる。このあたりテーブルトークRPGの『トラベラー』によく似ているといっていいだろう。宇宙船にもさまざまなタイプがあり、

宇宙船データ。全部予算内で装備を整える。

宇宙戦闘画面。左下が敵の宇宙船だ。

同じ型の宇宙船でもビーム砲の取りつけ位置などで変化をつけることができ、多彩な自分なりの宇宙船をデザインすることも可能だ。この宇宙船と8人の乗組員を引き連れて、宇宙軍に依頼された任務をこなすために広大な宇宙の海へと旅立つことになる。

任務は、初めのうちは近くの星のデータを集めるだけの簡単なものばかりだが、しだいに銀河系に未知の知的生命体が存在することがわかり、それに伴って任務も複雑になり、任務をこなすうちに壮大な宇宙の謎がわかってくるという仕組みになっている。『スタートレック』のような連続ドラマと『スターウォーズ』なみの壮大なストーリーをぜひ味わってみてほしい。

また、データ以外の画面表示にウインドーを使わず、キャラクターの目に

入ったものはすべて全画面で表示し、臨場感をかもし出すというアイデアも、なかなか迫力があっていいということもつけ加えておこう。

地上戦闘はいくつかのウインドーを使って解決される。

敵ステーション内。2Dマップ表示だ。

海外ソフトで得たノウハウを生かす!

ヒューリンクスというソフトハウスはまだできたばかり。といってもコンピュータ関係の仕事は長く、海外のソフト開発や移植などをメインに行ってきた会社がその母体となっている。今回ゲーム界に参入するにあたっては、デザインからグラフィック、そして音楽に至るまで超一流のスタッフを集めてプロジェクトを発足させた。いいゲームを作ろうという意気込みはかなりのもので、ブームに惑わされずに、ゲームのタイプにあったいい人材を集めていく姿勢は称賛に値するだろう。ヒューリンクスとは「ヒューマンリンクス」の意。たとえゲームであろうと、人と人とのつながりを大切にするこのソフトハウス。これからもわれわれの本当に求めるソフトを作ってくれるに違いない。

タムリンとアトルシャン、子どものころのポートレイトね。

エメラルド・ドラゴン

イシュ・バーンで死に絶えていくドラゴンたち。いったいだれが呪いをかけたのか？

バショウ・ハウス
■PC-8801SR以降(ステレオ対応) ⑵5枚組 定価未定 7月初旬発売予定
問バショウ・ハウス☎03-219-6123

オープニング。最初はモノクロでスタート！

超大型大河RPGの降臨である！

美少女タムリンの秘められた力とは…？

あるとき、あるところに「イシュ・バーン」と呼ばれるドラゴンたちの土地があった。その土地では、ドラゴンの一族が支配者で、その他の妖精、魔物、そして人間は弱い民族として辺境に住んでいた。だが、何者かがここイシュ・バーンに呪いをかけ、ドラゴンたちをイシュ・バーンから放逐。ドラゴン小国へと追いやった。その後、イシュ・バーンは、人間たちの支配するところとなる。

そして、何千年ものときが流れる。

ある日、ドラゴン小国に難破船が打ち上げられた。見ると、それはイシュ・バーンからのものだ。そして、その中にはたった1人の生存者がいた。のちにタムリンと名づけられることになる少女である。ドラゴンの一族はイシュ・バーンを追われたといっても、べつに人間に悪意を抱いているわけでもない。彼らはタムリンを、ちょうど同じ年頃の翼竜アトルシャンといっしょに育てることに決めた。恐ろしく長寿のドラゴンにとって、子どもが生まれるのは何百年に1人といったぐあいで、子どもは何物にも替えがたい宝物なのだ。

だが、16年後、タムリンは首長の白龍の魔力でイシュ・バーンに戻ることになる。やはり、人間は人間の中で生きるのが自然と判断し、タムリンもこの考えに同意したからだ。まさに兄妹のようにして育てられたアトルシャンは、別れに自分の角を角笛にしたて、タムリンに渡した。何かあったら、この角笛を吹いてくれ、と……。

それから3年……。

どこからともなく現れた魔物の一団が、イシュ・バーンの地を次々と破壊し、殺りくをくり広げ始めた。もちろん、これに抵抗する力もないわけでは

魔物の軍団！ バックは炎がめらめらと燃えるアニメーションなの。迫力！

ドラゴン小国で難破船が打ち上げられる。イシュ・バーンとドラゴン小国とは時空を異にしているはずだ。

たった1人の生き残りタムリン。彼女は選ばれた少女なのか？

ドラゴン小国の丘で別れを惜しむタムリンとアトルシャン。3年後に再び出会うとは夢にも考えていなかったはず。

エメラルド・ドラゴンの謎を解き明かせっ！

なく、タムリンの住むエルバード国は、敢然とこれに立ち向かっていたが、ついに．サダ隊長の守る西の砦が破られればエルバード陥落という深刻な事態に至ってしまう。タムリンは、ある決意を胸に、祈りの丘に登り、角笛を吹きならすことになるのだが……。

と、いうわけでアトルシャンの登場となる。イシュ・バーンの呪いはいまだに効いており、アトルシャンは銀のうろこという護符を身につけ、人間の姿になっていなくてはならないの。

というのがバショウ・ハウスの新作RPG導入部。イントロだけでほとんど誌面を使い果たしてしまったのであとは手短かに。基本的には8方向スクロールタイプの平面歩け歩け型RPGで、パーティーの構成は5人。といっても、職業別に選ぶのではなく、主人公格のアトルシャンとタムリン以外のメンバーは、それぞれに小イベントの主人公で、それぞれがある目的のために動いている。これらの人々が全部で15人程度登場するという。一部は上の写真を見ていただければわかると思う。よーするに、このへんのストーリー運びは多分にAVGチックになっているわけである。各地でのイベントはビジュアルもふんだんに使われており、ディスクは5枚組をフルに使い切ったかなりのボリュームのRPGといえそう。

プロデューサーの加藤氏も「ストーリーも深いものがあって、最後までこの先はどうなるんだろうっていうサスペンスが持続するように気をつけました。マップも大きいし、モンスターの数も120を超えてますしね。ダイドンデンガエシ！　もね。ゲーム全体、何が出てくるかわからない玉手箱みたいな楽しさを追求したんで、ぜひ楽しんでもらいたい。とにかく、ディスク5枚分、ぎっしりと楽しさをつめ込んでますから、もうちょい時間がかかるかもしれませんが（ハハハ）」と語っているように、自信作であることは間違いない。こっちとしては、1日も早い完成を望むばかり。プレイできるようになったら、また詳細をお伝えしたいと思っている。

豪華ケンラン！ 多彩な味方キャラの一団

アトルシャン
このゲームの主人公でブルードラゴンの人間なら少年期。銀のうろこで人間の姿に。

タムリン
イシュ・バーンを救う運命にあると告げられる少女。何か特別な力を持っているのか？

ヴァルソム
ウルワンの町で知り合う剣士。飲んだくれだが、剣の腕は一流。これほどの男がなぜ？

バギン
かつて、祈りの丘に神官として仕えていた魔導士。その過去は謎に包まれている。

ハスラム
エルバードの王子にして剣の達人。貴族らしく細身の剣を好む。彼の運命は？

ファルナ
エルバード王家に仕える女修道士。だが魔術も武術も男勝りで、力強い味方になるか!?

敵キャラのこの充実ぶり！

これが96種のザコモンスターの一部。珍妙なのも次々と出てくる！

こっちがストーリーにも関わってくるミドルキャラ。強いんだもん。

マルチウインドーで快適操作

最大5人のパーティーキャラを管理するのもゲームが大きいし苦痛になってくるが、マルチウインドーで表示が速いので、プレイを中断するといったわずらわしさはなさそう。見たい項目は、瞬時に参照できる。また会話にも、グラフィックのウインドーが出るのだ。

ANGELUS 悪魔の福音

エニックス

■PC-9801シリーズ　8,200円　5月26日発売
問エニックス☎03-366-4345

昨年の春にリリースされ、「極めてムービーっぽいアドベンチャーゲーム」だと、話題を集めたPC-88版の「アンジェラス」が、「ロンドン編」をバージョンアップしてPC-98版で登場。ガラッと雰囲気が変わり、伏線も増えた最新バージョンは"大人っぽい"ゾ！

初めて明かされるブライアンの過去

西ドイツ最大の建設会社「バイエルン・カンパニー」が、ペルーにおける、ピラミッド移転とその跡地のダム建設落成祝典を行った。地元民や工事関係者が見守るなか、副社長のゲイツ・シュミットが演説を始めた。

ところが、シュミットが話し始めてすぐに、突然苦しみ出したかと思うと、全身が緑色に変色して、死んでしまったのである……。

こんな死に方は、今までに類がなく、奇病ということで報道された。だが、この奇病は、シュミットが倒れた同時刻に、位置的には正反対の日本でも発生。エイミというアメリカ人がその犠牲者になった。

たちまちマスコミの興味の対象となった、この奇病連続発生。ロンドンにある新聞社『ロンドンポスト』も例外ではない。さっそく、この事件を解明すべく、科学部生え抜きの記者ふたりが取材を開始した。このゲームの主人公、ブライアン・パール（27）とエリス・ミラー（24）たちである。

ブライアンは、ちょうどペルーにいてこの事件を知り、日本でも発生したとエリスから電話をもらい、急きょロンドンへ向かう飛行機へ飛び乗る。エリスはエリスで、ロンドンで彼を待っていて、打ち合わせがすんだらすぐに、日本へ取材しに行く算段だ。

———・——・———

このように、慌ただしくゲームが始まり、スーッとゲームに誘い込まれていくのが、『アンジェラス』。PC-88版をやってしまった人は、もうすでにご存じのことと思う。でも、このPC-98版のロンドン編では、まだだれも知らない展開が待っているのである。

バージョンアップ前と後の違いはどうかというと、ブライアンと世界的権威の細菌学者、エドガー・スミスとの出

謎の変死事件取材を開始する、『ロンドンポスト』紙編集部内。左から、主人公の科学部記者ブライアン、ガイス（端役）、エリス。

「ペルー編」で登場するバルドン警部が持ってるものは？

新「ロンドン編」には、エドガーの秘密の部屋なども登場する。

ブライアンとエドガーが出会った、４年前のことを回想する２人。このときから、２人は運命の糸にあやつられていた!?

エドガーの自宅にも行ったりする。

エドガーの書斎。クイズ的コマンド選択をさせられる部分でもある。

おおっと、初登場。エドガーの奥さんデボラと、その妹ジェニファちゃん。だが、何か不思議な雰囲気が…。

会いと過去が明かされることと、エドガーの家と奥さんが登場するのである。

前作も何も知らない人のために、もっと説明すると、ブライアンがロンドンへ向かう飛行機の中で隣り合わせた、ガルン・ドッペスが例の奇病に冒され、たまたま同乗していたエドガーが看病し、ロンドンの自分の病院に連れていくところはいっしょ。そして、ブライアンがエドガーの病院に訪ねていくところもいっしょである。

違ってくるのはこれから先で、エドガーとブライアンが車に乗って、さまざまなことを話し合うシーンと、エドガーの奥さんであるデボラと、その妹のジェニファが初登場するところ。

プロデューサーの伊藤さんいわく、「トータル的に考えると、このロンドン編に関しては、ちょっと比重が軽かったので、他の部分と同じぐらいの内容度にしたいと思い、グラフィックもシナリオも追加しました」とのこと。

やってみると、さすがに前よりは断然よくなっていて、前バージョンではラストまでやっても少し疑問が残ったが、このシナリオが追加されたことによって、ある程度クリアになった。

しかも、追加されたグラフィックはどれもすばらしいできで、質としてはもしかしたら前よりはいいのかな？　と思ってしまったりする。シナリオも、主人公とあとで奇病の犠牲者になってしまうエドガーに、感情移入がしやすくなっていて、バージョンアップしたのをやるほうが絶対おすすめ、と言いたいぐらいなんである。

エドガーの病院でガルン（遅くなったけど、彼は西ドイツの保険会社G.I.Oの営業本部長）が死んだのを聞いて、ブライアンはある推理をエドガーから聞く。それは、『悪魔の福音』という昔に書かれた本の中にある、呪いにかかって死亡した人間と、今回の犠牲者たちの死に方が似ているということ。そして、犠牲者たちの死体のそばに落ちていた青い石が、この本の中に書かれているセイント・ストーンではないかということ。

この推理をもっとくわしく、そして『悪魔の福音』の実物を見せてもらうために、ブライアンはエドガーの自宅へ、車に同乗していくワケだ。

ここらへんから、やっていてワクワクしてくる部分で、次は何が聞けるんだろうってコマンドを進めるのが楽しくなる。もちろん、前バージョンも中だるみみたいなのは全然なかったけど、このバージョンになっても、もっともっとコマンドを進める手が軽快に動くようになった。

そして、最後までゲームをやってみるとわかるけど、一層、映画を見終わったような錯覚にとらわれる。こりゃ一度、やってみないとわかんないかもしれない。

自分の部屋に帰って、束の間の休息をとるブライアン。

エドガーの、赤裸々な告白が書かれた、手紙が届く……。

半荘終了。顔のグラフィックがエグくていいネ。

雀豪②

ビクターー音楽産業

■PC-9800シリーズ　6月中旬発売予定　予価9,800円
問ビクター音楽産業☎03-423-7901

リーチだ！　すべての操作が、画面右下のアイコンをクリックするだけでできてしまう。

麻雀ソフトの覇者になれるか？

記憶力のいいポプコムの愛読者なら、きっと覚えていてくれてると思うんだが、昨年の12月号に、「『雀豪②』が出るゾ」とチラッと書いた（ソフトハウスエクスプレス拡張版)。あれから半年、まだかまだかとビクター音産に取材攻勢をかけ続け、ようやく画面写真を手に入れることができた。だいぶ制作が遅れてしまったようだが、その分、よりよい仕上がりが期待できるハズ。なにはともあれ、さっそく紹介していこう。

それでは、どこが新しくなったのだろうか？　パワーアップした改良点を列挙していこう。画面写真を見て、まず目につくのは、プレイヤーの配パイが大きくなって見やすくなったことだ。これはウレシイよネ。こういった本格派の麻雀ソフトは、若いキミたちだけじゃなく、年配のオジサンたちにもファンが多い。「パイが小さい」という声も、かなりあったようなのだ。何気ないことだが、親切で好感が持てる配慮だと思う。また、操作性も一段とよくなった。フルマウス対応になって、わずらわしいキー操作を徹廃し、スムーズにプレイできるようになった。見やすくて操作がカンタンとくれば、それだけで『雀豪②』は買いだネ。

ところがどっこい、『雀豪②』の実力は、そんな表面的なことだけではない。思考ルーチンが大幅に強化され、まさしく、〝プロ級〟のソフトになっているのだ。そのために集められたプロ雀士のデータは数知れず、制作が遅れた大きな理由が、そのデータの集計にあるようなのだ。とはいっても、今までの麻雀ソフトのように、必ずしも最善手を打つわけではない。一色ねらい、役満好き、タンピン好みなどといった、打ち手の志向・性格が大きく出るのだ。実力はあるんだけど、相手のリーチにつっぱってしまい痛い目にあう、なんて人間らしくていいよネ。より強く、よりリアルなプレイが楽しめる、決定版の麻雀ソフトになりそうな気配がする！

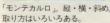
プレイヤーの戦績は、こんな感じで表示される。みんなで、得点の競争ができるゾ！

思考ルーチンを大幅に強化！本格派志向の麻雀ソフトなのだ

リアルさを追究する各種のモード

『雀豪②』は、さまざまなモードによって、多角的に麻雀が楽しめるようになっている。この手のソフトでは常識といえるオープンモードはもちろんのこと、キッチリと罰符を取られるチョンボモードもある。中でも注目されるのが、電源OFFモード。『雀豪②』はプレイヤーの戦績がデータとして蓄積されるわけだが、悪い成績はどうしても消したくなる。それを許さないのが、このモード。データを消そうとして途中で電源を切っても、再びその続きから始まってしまうというキビシさだ。

「アコーディオン」の図。上の一枚をどう取っていくか?

「モンテカルロ」。縦・横・斜め。取り方はいろいろある。

「ゴースト」。すべて裏返しにするのは至難の技。

「15パズル」。おなじみのゲームだね。

銀河(カード&パズルゲーム)

システムソフト

■PC-8801SRシリーズ,PC-9800シリーズ,MSX2 6月下旬発売予定 ¥定価未定
問システムソフト☎092-714-6236

こりゃまたぁ徹夜だ、困ったなー。

面白い——っ。コンピュータは、こういったゲームによく合った機械だなーっと、私は思いましたよ、本当に。わが『POPCOM』編集部では一時『上海』が98を占領してしまった時期があったけど、その『上海』に負けず劣らずのパズルゲームを出してしまうなんて、システムソフトさんもなかなかやりますなあ。なにしろカードゲーム、パズルゲームを1種類でなく25種類もまとめて1つのディスクに収めてしまうなんて、なかなか大胆。これでまた夜も眠れぬ日々が続くみたいだぞ。

さて前置きはそのくらいで、内容の説明をしなくちゃね。このゲーム、トランプを使うもの、麻雀パイを使うもの、その他というぐあいに分かれている。なんといっても、メインはトランプを使うカードゲームだ。カードゲームは12種類に分かれている。全部は紹介できないけど、1人遊びで有名な「アコーディオン」と「モンテカルロ」を説明しよう。

「アコーディオン」は写真のように上に6枚の札を置いて下にその他の札を並べた状態でスタート。上の6枚のうち、同じ柄か数字の札が隣り合っているときか、間に2枚置いて並んでいるときに限って札を取り去ることができるんだ。札を取り去った空白の場所は自動的に左からつめられ、足りない札は下の山から補充されるというワケ。すべての札を取り去ることができれば、成功なんだ。

もう1つ、「モンテカルロ」もすべて札をとりのぞけばいいんだけど、やり方が違う(あたりまえか)。24枚の札を並べて、縦横斜めのいずれかに同じ数の札と隣接していれば、その札1組が取れる。24枚の中で取れる札がなくなったら、山札から札が補充される。空白になったところは順につめられていき、山札にジョーカーが現れたところで補充はストップ。そこから先は場に出ているものがすべて取り去られれば、そのゲームは成功となる。このゲーム、なかなかオモシロイぞ。

カードの次は麻雀パイのゲーム。なんといっても『上海』のシステムソフトだから、これも得意な分野。「ゴースト」を説明しよう。6×6に牌が並べられて、任意の牌をクリックすると、その牌と同じ種類(ソーズやピンズというような種類)の牌が縦横ともに裏返しにされる。しかし、裏返しにされた牌でも、次にクリックされた牌が同じ数の牌なら、また表にされてしまうのだ。これ、簡単そうで意外にむずかしい。こんなゲームが6種類用意されているぞ。

最後にその他のゲーム。代表的な「15パズル」を紹介。これはだれでもが知っているスタンダードなゲーム。4×4のマス目に1から15までのコマがバラバラになって置かれていて、それを動かしながら1から15まで順番になるように並べ替えればいいというゲーム。このほか6種のゲームが用意されている。

1つ1つのゲームはルールが単純だけどひと筋縄ではいかない奥の深さを持っていて、1回成功させても、ついもう1回やりたくなってしまうようなものばかり。それを25種類も集められたら、パズルゲームファンならずともウレシクなってしまうこと受けあいだ。このゲームはお買い得ですぞ。

『上海』のシステムソフトがまたまたパズルゲームを開発。25のゲームがぎっしりつまったお徳用ゲームだ。

名作浪曼文庫
山本さん家の場合に於る アツコの不幸に就て(仮題)
猟奇王(仮題)

ツァイト

■PC-9800シリーズ　6月(山本さん〜)、7月(猟奇王)発売予定　㊁各9,800円
㊐ツァイト☎03-299-0461

新展開を見せる「名作浪曼文庫」

4月号で紹介した「名作浪曼文庫」の続報が入った。『ねじ式』に続く、第2、第3弾を紹介する前に、シリーズ全体の新情報からいってみよう。

まず、『ねじ式』には入っていなかった、シリーズのタイトル画面が入ることになった。古い時計をモチーフにした詩的な構成で、各国語の〝時間〟を意味する言葉が浮かんでは消える。最後に現れる〝Zeit〟のロゴ、これはドイツ語の〝時間〟なのだ。それと同時に、テーマソング(!!)もできるという。原マスミというプロのシンガーソングライターに依頼しているそうで、彼女は、あの吉本ばななの友人とか。もちろん歌も歌ってもらう、前代未聞の試み。なんとも楽しみではある。「文庫」の刊行を機に、「浪曼倶楽部」という会を作り、ユーザー同士の横のつながりをはかろうという計画もあるとのことだ。

シリーズの紹介が長くなってしまった。そろそろ本編に移ろう。『山本さん〜』からだ。

エッチ&ヘンタイの世界を描かせたら、この人の右に出る者はいないというのが、ひさうちみちおである。『山本さん〜』は、彼の単行本のタイトル。主人公をありふれたふつうの男に設定し、男の妄想がどんどんふくらんでいく過程を、アドベンチャーに仕立てるという異色作だ。主人公は妄想の中で、OLになったり、子どもになったり、吸血鬼（パースペクティヴ・キッド）になったりする。ありふれた日常の中で、ふとしたキッカケで妄想の世界に入り込んでしまう主人公は、ありとあらゆるエッチ&ヘンタイを経験するのだ。左下にまとめた写真はその一部だが、上層部から検閲が入って全部を見せることができない。もっともっともっとカゲキなグラフィックも入る予定というから、ヒジョーに楽しみ。といっても、単なるアダルトとは違ったものになるハズだから、心して完成を待つことにしたい。

続いて『猟奇王』だ。知る人ぞ知るユニークな漫画家、川崎ゆきおの作品をゲーム化したものだが、こちらも、アドベンチャースタイルのゲームである。少年時代に心に描いた夢と浪曼をいまだに持ち続けているヒーロー、猟奇王にふりまわされる梅原という男が主人公。随所にアニメーションが入った波乱万丈の冒険活劇になるという。知らず知らずのうちに猟奇王が好きになってしまうというようなゲームだ。

子分の忍者とともに、ひた走る猟奇王。

スッポンポンで森林浴をしていた女たちである。

自然保護区の管理人である。

女子大、女子高生が集中する東山十条（京都）の女坂で、ギャル浴をする。イラストがジャマだ!

なんとテーマソングを作ってしまう!

※画面写真は開発中のものです。

ティーショットのグラフィック。手前の明るい部分は、レディース・ティーである。

スコア表示の画面である。

ジャック・ニクラウス
チャンピオンシップ・ゴルフ

ビクター音楽産業
■PC-9800シリーズ、X68000　8月発売予定　¥価格未定
問ビクター音楽産業☎03-423-7901

360度の完全3D画面!

このところ、優秀なアメリカン・ソフトを積極的に移植しているビクター音産が、超本格派のゴルフゲームを発表することになった。なんと、ゴルフ界の帝王、ジャック・ニクラウス監修というスゴイ作品で、当然のことながら、アメリカで大ヒットしているそうだ。

ジャック・ニクラウス。彼の前では、ジャンボも中島もかすんでしまう。本場のアメリカでのみ可能だった、正統派のゴルフゲームといえそうだ。じつは、画面写真はオリジナル版のものなのだが、「もう、待ちきれない!」ってことで、強引に紹介してしまう。移植の画面はほとんど変更されないということだから、今回は許してほしいのだ。

それでは、中身の紹介に移ろう。まず強調しておきたいのは、ジャック・ニクラウスが、本気でソフト制作にタッチしているということ。単に、名前を貸しただけじゃないってことなのだ。彼が超一流のゴルファーの目で選んだコースが18。セント・アンドリュースとかオーガスタ・ナショナルなど、アメリカ、イギリスに実在する名門コースを完全3Dでシミュレートしている。四大タイトルを何度も制覇しているジャック・ニクラウスにしかわからない、コースの特徴、たとえば風の強さ・向き、地形、芝目などに至るまで忠実に再現するという念の入れようなのである。

プレイには、ストローク・プレイ、スキンズ・プレイ、マッチ・プレイの3つがあり、人間対コンピュータ、人間対人間のどちらでも対戦可能。コンピュータ同士のモードもあるから、模範試合(?)を観戦するという楽しみもある。コンピュータ側には9人のプレイヤーが用意されているが、最強は、もちろんジャック・ニクラウス本人。ゴルフファン待望のニューゲームといえそうだ。

コースの全体は、こんな感じで示される。

プレイの前に、性別や技量レベルを設定する。

ゴルフ界の帝王が選んだ難攻不落の18ホール!

ゴルフファンならずともだれもが知っている、世界一のプレイヤーである。13歳で69という驚異的なスコアを出した彼は、19歳で早くもマスターズに出場、USアマチュアの第1回優勝者となった。プロになってからの戦績も信じがたいのひと言。メジャー選手権での優勝21回。準優勝19回という成績は、他の追随を許さないものだ。ゴルフコースのデザイナーとしても有名で、世界中(日本も含む)で51ものコースを手がけている。

※画面写真はIBM―PCのものです。

保存版ロードランナー

システムソフト
■PC-9801シリーズ(Uのみ不可) 図価格未定 6月末発売予定
問システムソフト☎092-714-6236

不朽の名作がよみがえる

『ロードランナー』。いわずと知れたアクションパズルの大傑作だ。6年ほど前、アメリカで大ヒットし、日本のマシンにも移植され爆発的な人気を得たゲームだから、ほとんどの人はご存じのはず。なにしろ、パソコン版だけでなく、アーケード版、ファミコン版も出たから、『ロードランナー』で眠れぬ夜を送った人も多いと思う。

しかし、まだプレイしたことのない人のために、ゲームのあらましを説明すると……。レンガと岩でできた迷宮内を、ハシゴ、鉄棒を伝わって移動し、各所に散らばる金塊を集めるんだけど、いく人もの番兵が追っかけてくるから、のんびりはしていられない。自分が持ってる武器は、レンガを壊せるレーザードリルだけ。こいつでレンガに穴をあけて、番兵を落とすというのが唯一の攻撃方法だ。とにかく、レンガの中に金塊が埋め込まれていたり、ハシゴも鉄棒もないところに金塊があったりで、プレイヤーの頭脳をせせら笑うような難問が、あとからあとから出てくる。パズル的な面白さだけでなく、アクションゲームのスリルまで味わえる、「不朽の名作」だ。

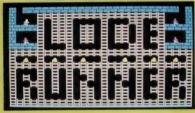
「ロードランナー」最終面でした。

で、今回紹介する、『保存版ロードランナー』。『ロードランナー』には、最初に発表された、150面からなるものと、その後、より難解な設問50面からなる『チャンピオンシップ・ロードランナー』があった。今回の『保存版』は、これら2作の200面と、さらに新しく作られた、100面の計300面が収められている。

まだ、製品版でプレイしてないので、はっきりしたことはいえないが、新しい100面も、システム的には旧作と同じ。しかし、旧2作で蓄えたノウハウが盛り込まれているそうだから、パズルフリークを大いに悩ませてくれるにちがいない。まだ未完成なので、新しい面を紹介できないのが残念だ。

なつかしき面々……

2面。このあたりはカンタンだったね。

29面。かなり難解な面だったです、ハイ。

44面。シャレた面もありました。

アクションパズルブーム再来?

今『テトリス』がかなりの人気を得ていて、ランキングでも上位にくい込んでいる。パズルゲームが、こんな上位にくるなんて、ここ2、3年見られなかったことだ。昨年出た『ディアブロ』もまだまだ人気を保っているようだし、これで『保存版ロードランナー』が出ると……。

RPG、SLG、AVGが三大ジャンルなどといわれているが、APG(アクションパズル)はコンピュータの機能に最も向いたゲームだと思うし、もっともっと面白いゲームの生まれる可能性の高いジャンルだと思う。できることなら、日本のソフトハウスも、もう少しパズルゲーム作りに力を入れてもらいたいね。日本でもかつて、『倉庫番』という傑作があったじゃないですか。

「ディアブロ」。

『テトリス』

パズルゲームの秀作が、大きくなって戻ってきた!

遊兎伝

システムソフト
■PC-9801VM以降　5月末発売予定　￥価格未定
問システムソフト☎092-714-6236

ハードなばかりがゲームじゃない

今や『大戦略III』で話題を一身にさらっているシステムソフトから、もう1本新たなる98シリーズ用ソフトがリリースされる。かわいいキャラクターのコミカルな動きを前面に押し出したアクションゲームの『遊兎伝(ゆうとでん)』だ。タイトルからおわかりのように、ウサギのキャラが大活躍するこのゲームは、〝キャラクター・パフォーマンスゲーム〟と銘打たれた、とっても愉快なゲームなんだ。

行動が思わず口に出てしまうのです。

平和な、ぴのぽてか星に訪れた1000年に一度の危機。地上・地下にくり広げられる苦難に打ち勝ち、この星に再び平和を取り戻すのだ。

ステージは、大きく分けて3つ。地上、地下、要塞からなっている。

子ダルマがおいしさを判定してくれる。最高は○が3つだ。

まず、地上面のほぼ中央に、邪悪な機械によって改造されたダルマがいる。このダルマに近づき、タッチすることにより、良心を解放させてやるのだ。これをクリアしないことには、いっさい他の行動に移れないから、そのつもりで。

ダルマを改心させることに成功すると、ファンクションキーに対応した10のコマンドが使えるようになり、いよいよ行動開始となる。この地上面での目的は、ダルマにおいしいものを食べさせてやり、満足した彼に次の面へ連れて行ってもらうことだ。なんでダルマが、おいしいものを食べたがるかなんてことは追求しないで、ゲームを楽しんでほしい。もともとこのゲームは、これといったストーリーがあるわけでなく、登場するキャラの愛らしい動きを楽しんでほしいとの、開発者の弁。それに、アクションゲームとはいえ、まったく殺伐(さつばつ)とした雰囲気はなく、コマンドも〝おどかす〟とか〝けっとばす〟〝からかう〟といったものばかりで、それに応じた動きを主人公のゆうとクンが懸命に行う姿には、プレイしていて好感が持てるね。

ダルマの満足度を示すグルメランプを4つ全部点灯させれば、地上面クリアとなるわけだが、これがなかなか難しい。同じものを二度持っていくと「あきた」なんて言われるし、とにかく自分も食べないことには、パワーが落ちてしまう。また、地上世界の生き物を捕えて転送するキャリアが、10匹転送するまでという期限もある。

横スクロールに展開される、キャラの動き・表情の妙味

妖精は重大時を教えてくれる。
SOSは生き物がキャリアに捕まった知らせ。

みごと、地上面をクリアすると、次は地下世界の冒険。これも地上世界と同じ横スクロールのものだが、随所にワープ扉があって、部屋のつながりを複雑なものにしている。出口は4か所用意されていて、そこから脱出するのがその目的だ。ただし、地下面での最初のダルマのメッセージにしたがい、できるだけ奥の出口から脱出することが、今後次のステージでの展開を有利なものとする。

そして、最終ステージの要塞面では、ロボットのパーツを集め、それを組み合わせ操作するというイベントが用意されている。これはまだ開発中なのでどんなものになるか不明だが、これまでの地上・地下面のようすからして、かなりユニークなものが期待できそうだね。

発売は5月下旬ということで、ハード路線の『大戦略』とはひと味違った、システムソフトの意欲作にも注目してほしいな。

地下世界にも楽しいキャラがいっぱい。

※画面写真はすべて開発中のものです。

この動き、愛らしさ
キャラクター・パフォーマンスゲームなのだ！

GOLF SHOP Dink

CAPITAL				
POWER	80	84	92	98
CONTROL	73	78	82	90
LIFE	28	45	80	150

BUY　RENTAL　SALE　GO OUT

THE BEST CHOICE						
POWER	76	80	84	92	98	110
CONTROL	62	73	78	82	90	98
PRICE	10	28	45	80	150	250
RENTAL	1	3	5	8	15	30

ダブル・イーグル

アートディンク
■PC-9801シリーズ 7月頃発売予定 ￥価格未定
問アートディンク☎0474-77-7541

なんと、アートディンクからゴルフゲームが出るんだって!

トップ・プロをめざし、人生のすべてを賭ける!

タイトルの『ダブル・イーグル』とは、パーよりも3打少ない数でボールを入れること。つまりアルバトロスのことなんだ。アルバトロスという言葉がなかったときに、イーグルよりも1つ少ないから、ダブル・イーグルと呼んだんだって。このゲームのタイトルにこの名前を持ってきたというのには、じつはれっきとした理由があるんだ。

プレイヤーは、アマチュアから始めて、プロテストを受ける資格を得るために登竜門となる3つのトーナメントのうちのいずれかに出場、予選を通過して上位5名に残らないとならない。めでたくプロゴルファーになれたならば、賞金ランキング1位をめざして、毎月2つ3つ開催されているトーナメントを選び、出場する。600人を越えるアマ/プロをかきわけ、21〜50歳までの30年間でどれだけの成績を残せるかが、ゲームの目的となる。

おそろしいことに、すべてのトーナメントや練習ラウンドは、18ホールを全部、回らなければならない。42試合設定されるという1つ1つのトーナメントは、それぞれ異なるレイアウトのゴルフ場で行われるので、そのまま1つのゲームとなっているわけ。とんでもないでしょ。

しかも、季節によってコースのコンディションが違うとか、ゴルフクラブのセットを購入あるいはレンタルしたり、トーナメントのエントリーフィーを払わなければならなかったり、練習にもお金がかかるとか、金銭面の問題も組み込まれる。収入は、賞金のほかに副業もあり、これはアマチュアなら肉体労働とかキャディーなど、プロならレッスンコーチとか内容も違う。

というわけで、タイトルの『ダブル・イーグル』のダブルには、ふつうのゴルフと、プロへの道をあゆむ30年の人生という2つのゲームが合体していることも意味しているんだ。30年間すべてをこなすためには、毎日プレイしても1か月くらいかかる予定というから、大胆な企画だよね。

右からデザイナー兼プログラマーの佐古さん、サブプログラマーの山口さん、グラフィック担当の細田さん。

人生ゲームに参加しなくても、練習用に12カントリークラブあって、四季があるから、それだけでも48（雪が降る予定で、それを含めると60）とおりのパターンが楽しめる。トーナメントは参加資格が問われるから、腕を上げないと出られない（プレイできない）。

それだけの長い間楽しもうというゲームなので、それぞれのコースはオーソドックスな飽きのこないレイアウトにするそうだ。もうすでに、ボールは飛んでいるのだが、グラフィックの描き直しがあるとかで、ゲーム画面の撮影は来月あたりかな、というところ。

明るいオシャレなゴルフをイメージしているということ。見せてもらったショップ用画面もシンプルでキレイだ。期待できるんじゃないかな。

担当プログラマー、ゴルフを始める!

デザイナー兼プログラマーの佐古さんは、ゲームを作るにあたって、自分でゴルフを始めてしまった。ゴルフクラブのセットも買い込んで、暇を見つけては練習にはげんでいる。すでにコースも回ったという。成績は「大たたきしちゃいました」と言っていたけど、練習場ではけっこうサマになっていたみたい。はたしてゲームの完成までに、佐古さんの腕がどこまで上がるか興味のあるところなので、ポプコムでは密着取材を予定しているのだ。

フライトシミュレーターの名作『F-15 ストライクイーグル』登場！

F-15 ストライクイーグル

システムソフト

■PC-9801シリーズ ㉂7,800円発売中 ㉃システムソフト☎092-714-6236

世界最強の戦闘機を乗りこなせるか？

マイクロプローズの『F-15 ストライクイーグル』が、システムソフトの手によって、ついにPC-9801に移植された。

PC-98版は、さすがに16ビット機種ということで、フライトシミュレーターの命ともいえるスピードは、先に発売されていたPC-88版などよりかなり速くなっている。

グラフィックも大幅にパワーアップしていて、きめが細かくなりワイヤーフレームとはいえ、きれいな景色が楽しめるぞ。

『F-15 ストライクイーグル』は、主要標的を破壊し、必要なら敵戦闘機と戦って、無事に基地へ戻るまでがシミュレートされている。

任務地区は、リビア、エジプト、ハイホン、シリア、ハノイ、イラク、ペルシア湾の7か所。どこも、あぶない雰囲気のするところばかりだ。

これがプレイヤーの基地となる空母だ！

地上目標物へ接近。爆弾で破壊するのだ。

たとえば、リビア戦の任務の場合、状況は、

「1981年8月19日。空母ニミッツを含むUS海軍機動部隊がリビア沿岸のシドラ湾にて演習中である。この演習をシドラ湾への領海侵入として、リビアの戦闘機が同部隊を何回か攻撃した。米国はこのクレームに反撃した」と、こんな感じなのだ。

任務を受けたプレイヤーは、爆弾を空軍指令センター（主要標的）と、飛行場に投下して無事に基地へ戻らなければならない。しかし、爆弾を落とすだけのこの任務も、地上からの攻撃や敵戦闘機の妨害などもあり、なかなかうまくいかないのだ。

そんなときにうれしい機能が、スキルレベルの選択だ。

このゲームでは、PRACTICE、ROOKIE、PILOT、ACEの4段階のスキルレベルが選択できる。PRACTICEレベルでは、任務遂行時に敵機が出てこないので、F-15の操縦に慣れることができる。

もちろん、レベルはだんだん上がっていき、最後のACEレベルになると、敵戦闘機や地上目標物の破壊がむずかしくなるばかりでなく、プレイヤーが撃墜される可能性も高くなるのだ。これまでに、いくつもフライトシミュレーターをこなしてきた人でも、これにはかなり苦しめられることだろう。

『F-15 ストライクイーグル』が搭載できる兵器は、おなじみのサイドワインダーやミサイルといったもの。これらの残弾数は、つねにモニターに表示されている。ほかに表示されているものには、レーダーやヘッドアップディスプレイなどがあり、すべて、整理され見やすくなっている。

全般的にむずかしいこのゲーム。スピード感がいまいちなのが気になるが、プレイしているときはあまり気にならないかも……。腕に自信のある人に、とくに、お推めしたいフライトシミュレーターである。

脱出すると、敵の捕虜になってしまうこともあるぞ。

高度6万2000フィートから地上を眺めたカット。高いところは気持ちがいい？

J.B.シリーズの第3弾が、ついに全貌を現した！ 魅惑的なオープニング・シーンに誘われて、J.B.とともに、合衆国の首都・ワシントンD.C.へと旅立つ。そこには、何が待っているのだろうか⁉

J.B.HAROLD3
D.C.CONNECTION
愛と死の迷路

リバーヒルソフト

■PC-9800シリーズ(マウス専用) ㉆9,800円 ㈱リバーヒルソフト☎092-771-3217

J.B. goes to D.C.
いよいよ捜査開始だ

同僚のキャサリンが電話に出た。

プロローグ
――ジャクリーヌに捧げる

ミステリー・アドベンチャーの話題作『D.C.コネクション』が発売になった。AVGのフィリップ・マーロウともいうべきJ.B.ハロルドが、今回は、ワシントンD.C.へと飛ぶ。現地取材で得た最新のD.C.の姿が、ストーリーやグラフィックに生かされ、ゲームを進めていくうちに、いっぱしのD.C.通になること受け合い！ 何はともあれ、事件の発端から紹介していこう。

……リバティタウン警察署長のウォルター・エドワーズが、何者かの手で射殺された！ 1989年1月9日、場所はアーリントン墓地にあるケネディ大統領の墓の前だ。彼は2日前から、D.C.に出張中だった。……意外な人物が犯人として逮捕された。実の息子のフレデリックのアパートから、凶器のピストルが発見されたのだ。違う！ J.B.は、恋人だったジャクリーヌの思い出が残るD.C.へ、複雑な想いで飛び立った……。

女性カメラマン。この女の素性も、よくわからない。

D.C.へ
――ホテルに到着

J.B.は、再びD.C.の地を踏んだ。彼の母校、ジョージタウン大学での思い出が胸を満たす。郊外のホテルを拠点にして、警察署長殺しの真犯人を突き止めるべく、活動を開始するのだ。

ホテル到着。まずは、リバティタウン警察に電話をしてみる。キャサリンが出たが、これといった情報はつかんでいないようだ。以後、緊密に連絡を取り合うことにしたい。

さて、ホテルのBARにでも行ってみようか。バーボンをチビチビやりながら、これからの行動計画でも立てよう。……BARのドアを開けると、女が声をかけてきた。リンディ・リーフィールド。息子が父親を殺した(⁉)という大スキャンダルに興味を持った、女性カメラマンだという。

「J.B.、これからもあなたのことを追いかけるつもりだからヨロシク！」

「………」

犯行現場に行ってみる。ほんとうにここで殺人が行われたのか？ 偉大なる大統領だったジョン・F・ケネディの墓の前は、ひっそりと静まり返っていた。

ケネディの墓の前に来た。手がかりらしいものは見つからなかった……。

人のよさそうなタクシーの運転手。

運転手に聞いた、アーリントンの花屋に来た。

フレデリックのアパート。弟のジェイが応対に出た。

聞き込み ――ジョージタウンの追憶

犯行現場では、とくに得るものがなかった。ポトマック川を渡り、リンカーン記念堂に行ってみる。タクシー運転手が声をかけてきた。ネルソン・メルビルという人のよさそうな男で、事件のことを聞いてみると、アーリントン墓地の近くで花屋をしている男を紹介してくれた。アーリントン・ショップの主人、オリバー・リッツ。この男のもとには、何度も足を運ぶ必要があるかもしれない……。続いてホワイトハウス前。またまた、例の女カメラマンに出会ってしまった。〝捜査の邪魔だけはしてくれるなヨ……〟。

ジョージタウン・エリアに移動。懐かしい男、スターダストのマスターであるジョン・ハミルトンを訪ねてみる。聞いてみると、逮捕されたフレデリックは、この酒場の常連だったらしい。そうか、フレデリックのアパートは、この近くだった……。

アパートを訪ねると、弟のジェイが出迎えてくれた。すでにJ.B.が捜査を開始していることを知っていた。母親(被害者の妻)とともに、D.C.へ来ていたのだ。フレデリックもアパートにいた。

フレデリックの恋人が勤める、ブティックの入り口。

裁判が始まるまでは、保釈中の身であるという。彼は、完全に人間不信に陥っていた。何を聞いてもはかばかしい答えは返ってこない。しかし、身の潔白を強烈に主張していることはわかった。何度も足を運び、彼の心をときほぐしていく必要があるだろう。さて、次は母親に会ってみようか……。

ポンセ・ハロルドの推理

マックス・プレスマン

FBIの捜査官。35歳。何を聞いても、「君に話すことはない。知らないほうが身のためだ」という。

グロリア・フォレスト

メトロポリタン病院の事務員で、ドリー・エドワーズの親友。42歳。ドリーの信頼は厚いのだが……。

ダリル・ウィルコックス

議員のインターンをしているフレデリックの友人。21歳。インテリ臭がプンプンするイヤな男だ。

ブライアン・ウールリッチ

フレデリックの弁護士。30歳。協力的だが、出世のためには手段を選ばないような感じを与える。

フレデリックの母親を訪ねたあと、弁護を引き受けているブライアン・ウールリッチ、母親の親友、グロリア・フォレスト、FBIの捜査官、マックス・プレスマンなどを訪ねた。ジャクリーヌの死を再び思い出させる、彼女の親友だったノーマ・ブラドリー。ノーマは、グロリアとフレデリックが一緒に歩いていたという、貴重な情報を提供してくれた。当のグロリアは、フレデリックの恋人、ジェシカ・エリオットの仕事場を教えてくれた。J.B.の捜査はまだ始まったばかりだが、気になる人物が何人か浮かび上がってきた。写真の4人が、J.B.ならぬポンセ・ハロルドがチェックした、要注意人物だ。

マックス・プレスマン。冷たい印象を与える男だ。彼は被害者に特別な任務を命じた当人だが、任務の内容を明かそうとしない。「捜査の邪魔をせず、ワシントン市警に任せておけ」などともいう。グロリア・フォレスト。彼女はどうしてフレデリックと歩いていたのか？ ダリル・ウィルコックス。容疑者の友人というが、J.B.の訪問を非常に迷惑そうにしていた。不愉快な男だ。弁護士のブライアン・ウールリッチ。協力を約束してくれたが、黒人であることへのコダワリが気になる。そして、「事件から手を引け」という謎の電話……？。

捜査モードにして犯人を推理してみる。現時点で出会った人物のプロフィールが一覧できる。

ローグ・アライアンス
ROGUE ALLIANCE

スタークラフト
■PC-9800シリーズ, PC-8800シリーズ　㊋9,800円4月末発売予定　問スタークラフト☎03-988-2988

森の中に広がる迷宮(ダンジョン)には いったいどんなことが 隠されているのか?

これがメインタイトル。

先月号の超新作のページで紹介した『ローグ・アライアンス』。今月号ではレビューのページに“格上げ”されたから、完成版をバッチリ載せる予定だったんだけど、4月に入ったばかりの時点では残念ながら完成版は手に入らなかったのだ。そこで『M&MII』で朽ち果てつつもがんばるウーやんが、またまたスタークラフトの山口さんに直撃取材を敢行。今回は攻撃(コンバット)を中心に、直接このゲームを担当している花田さんの助けも借りて紹介するぞっと。

ゲームシステムを紹介しよう。

『ローグ・アライアンス』は、先月号にも書いたとおり、アップル版からの移植なんだ。町と3Dのダンジョンを冒険するRPGだから『ウィザードリィ』と似た雰囲気を持ったゲームということがいえる。

ゲームに入る前には、まずキャラクターメイキングだけれど、これには注意してほしい点がある。まずパラメーター。これはキャラクターを作った時のものが永久的に残る。つまり数字は変化しないから、なるべく高いパラメーターを持ったキャラクターを使うこと。キャラクターの種類は8つで、パーティの最大人数は8人だから1つの職業に1人ということでいいみたい。町の中ではいろいろなSHOPや家があるから、そこで武器やフード、情報を仕入れよう。そうそう、フードは重要なものだから、いつも十分に持ち歩いたほうがいいぞ。フードはパーティが行動している間に消費され、0になった人は空腹で死んでしまうからね。当然フードを買うにはお金が必要。ふつうのRPGだとゴールドっていうのが相場だけど、このゲームではシルバーがお金の単位。別に単位なんかなんでもいいんだけれどシルバーっていうのはちょっと珍しいんじゃないかな。

石作りのダンジョンの中。

さて、町で装備をしたらフィールドへ出よう。そこにはダンジョンがひかえている。ダンジョンは8つぐらいあって、その中での冒険が、このゲームの中心部分。当然モンスターとの戦闘も、このダンジョンの中で行われるんだ。その戦闘だけど、1回の戦闘に登場するモンスターは5種類で、1つの種類につき12匹まで。と、いうことは全部で60匹まで出る可能性がある。だけど『M&MII』の255匹に比べりゃ少ないよね。いよいよ戦闘だけど、ここでは実際の戦闘の前に8つのコマンドでモンスターに対処できるようになっている。それは別表のとおりになっているから、よーく見ておこう。

これは違うダンジョンだ。

実際の戦闘はターンごとに攻撃をするようになっている。これはほとんどのRPGと一緒。魔法は、スペルポイント制で、魔法のレベルごとに使える回数が決まっている。だからレベルの低い呪文を使いきっても高いものは使えるなんてこともある。『ウィザードリィ』と基本的に考え方は同じだよ。このスペルポイントは宿屋へ行かなければ回

モンスターはこのように表示される。（これは「M&MII」のモンスターのグラフィックです）

CREEPER
PYTHON
WARLORD

戦闘場面 コマンドの説明だ

戦闘開始。これはふつうに戦う時のモードだ。

戦闘のオートモード。注意してほしいのは、これは1ターンのみ有効でフルオートじゃないっていうところだね。

お金を渡して許してもらう。成功はむずかしいと思うけど……。失敗すると……。

フードを渡して許してもらう。これもお金と同様、成功の確率は低いのだ。

逃げる。うまく逃げられたらいいんだけど。失敗したら何がおきるかわからないぞ。

隠れる。ものかげに隠れる。当然発見される可能性もあるワケ。

仲よくする。相手のモンスターがこのことを理解できるかどうかが成功のカギ。

降参。どんなことがおこっても責任は取れない。降参するくらいなら攻撃したほうがいいんじゃないの。

復することはないから要注意。だけど、アイテムの中に魔法を使えるものがあるそうだから、そういったものを用意していけばいいと思う。

戦闘中、魔法や特殊な攻撃で眠らされたり毒を受けた(つまり状態が、Goodでない時）時は、そのキャラクターは身動きできなくなってしまうからこれも要注意。

戦闘に勝利したら、経験値とシルバー、それに宝箱。これは、とってもうれしいものだよね。宝箱は1種類しか出てこないから何が入っているかわからないのだ。

レベルアップは戦闘で経験値が次のレベルアップに必要な分に達した時、上がってしまう。トレーニング場の概念はないらしいから念のため。

ストーリーなんだけど、先月号でも書いたとおり、プロローグがない。プレイヤーは何をしていいのかまったくわからずにゲームに入ることになる。だけど、ガードハウスの番兵に聞くと、ある程度、情報をくれるから心配しなくていいだろう。ちょっと教えちゃうと、プレイヤーは、何かの剣を見つけて、それをシティガードのところへ持っていくことが最初の目的らしいぞ。

残念ながら、完成版でのプレイはできなかったけど、来月号では今度こそプレイした感じをお伝えすることができると思う。RPGファンのみんな、ぜひこの『ローグ・アライランス』をやっておくれ。

タイトルの由来だぞ

このゲームの日本でのタイトルは『ローグ・アライアンス』だけれど、SSIで出したときの原題は『Realms of Darkness』(レルムス オブ ダークネス）だった。スタークラフトで移植の際、"レルムス"なんて日本人にはわからないだろうなってことで変更した。この『ローグ・アライアンス』というのは、こっそり教えるけど、このゲームに出てくる最大の敵の名前なんだ。

はるかなる銀河の果てに君の見るものは……

REACH FOR THE STARS

リーチ・フォー・ザ・スターズ

ホビージャパン

■PC-9801VM以降　㊀9,800円　㊁ホビージャパン☎03-354-9341

完成度の高い戦略級シミュレーション

なんとなく宇宙版『信長の野望』という感じがするこの『リーチ・フォー・ザ・スターズ』。ひと目見た時に、ん！こいつは面白そうだぞ、と感じさせられた。

プレイしてみての率直な感想から言わせてもらうと、ゲーム・バランスが非常によい。それも、1つ1つのパラメータがよく練られていて、過不足を感じさせない。シミュレーションとして、超のつく1級品であることは、まず間違いないところだろう。ただ、1つだけ言わせてもらうとすれば、その操作性には、いささか失望させられた。

銀河マップ。マウスでクリックするだけで、その星系の情報を知ることができる。

とくに数値の入力がマウスでしかできないのが不便でしかたがない。

もともと、このゲームはオーストラリアからの移植ソフトで、その操作性のよさには定評があった。せめて数値の入力は、テンキーも受けつけるようにしてほしかった。きっと、初めてやった人は慣れるまで、相当、数値の入力には苦労させられると思う（そういうE・JUNも苦労させられた1人なのであります）。

まあ、ごたくはこれくらいにして、このゲームの内容について見ていってみよう。

舞台は宇宙。6角ヘクス（これは、あくまで設定であり、画面上には雰囲気を壊さないように出てこない）で構成された銀河には、4つの帝国がその覇権を争っている。君はその1つをあやつって、銀河帝国を築き上げるのだ。

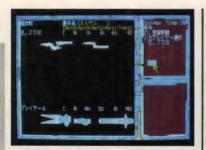
最初は、どこかの恒星にある1つの惑星から始まる。当然、始めのうちは国力もほとんどないから、経済政策を行うことになる。工業力と工業テクノロジーを上げ生産力を増やし、また社会レベルを増大し人口を増やすのだ。

そのうちに、経済的に余裕が出てきたら、植民する惑星を探すために、探査船を周囲の恒星へと送ろう。

ゲーム画面。オプションのランダムマップを選択すると、星系名は出ない。

星系の情報を一覧表で調べる。超新星化となっているのは、死滅した星系。

おそらく次のターンには、植民可能な惑星の候補がいくつか出てくる。そのなかで最も将来性の高い惑星に植民を開始するのだ。そのためには、多くの植民船を送り込む必要があるが、効率的に植民するなら、RP（生産力であり、お金と考えてくれればいい）を蓄積しておいて、大量に投資するのがいいだろう。

また、防衛努力も必要になってくる

艦隊戦

艦隊戦における戦闘画面。
重ね合わせが、技術不足を感じさせるが、もともとグラフィックはどうでもいいゲームなのかもしれない。

対空射撃

対空射撃というよりも、艦隊による惑星攻撃の戦闘画面。
艦隊の戦闘艦とPDB(防衛基地)の戦闘になる。

地上戦闘

植民船は、揚陸艦の役目も持っていて、陸軍を惑星に上陸させることができる。数の多い方が勝つのは決まっている。

(他の3国がどこにひそんでいるとも限らないからね)。そのためには、軍備を増強させることはもちろんだが、敵の動きをつかむことも重要だ。

1つの方法としては、航行可能な周囲の恒星に偵察艦を配備しておいて、敵の艦隊が近づいてきたときに、すぐわかるようにしておくのがいい。

また、敵の侵略方向がわかったら、その進行ルートになる惑星を要塞とし、戦力を集中させ、その後方の惑星を生産のためだけに使うのもいいだろう。

とにかく、戦略的には数え切れないほどのバリエーションを持っている。

ゲームは、入門ゲーム、基本ゲーム、上級ゲームとあり、上級ゲームではオプションルールが選択できる。

オプションルールには、超新星、自然災害、ゼノフォーブ、サルガッソー、ランダムマップ、民族大移動、秘密勝利条件、強化ゲーム、ランダムゲームなどさまざまなものがある。

特に超新星と強化ゲームは、恐怖のオプションルールで、超新星は高い航行テクノロジーを有する国の恒星ほど危険で、スペクトルが不安定になったかと思うと、次のターンにはその星系内のすべての惑星と艦隊が全滅してしまうのだ。また、強化ゲームは、コンピュータ側にはゲームバランスを無視するほどの強い力をもたせて行うもので、勝つことは不可能にさえ思われる。

とにかく、のめり込めるということと、面白いことはボクが保証しちゃいます。

来月、徹底攻略でやるとすれば、上級ゲームのコンピュータ側は全部上級で、さらにオールオプションで挑戦して見せよう。

右側の2つの星が、超新星化してしまった恒星。その左のグレーは、ゼノフォーブ。

究極とは?

惑星

艦隊

勝利

惑星 惑星開発における究極。工業テクノロジーだけが1レベル足りなくて失礼!

艦隊 艦隊の究極とは、999。マーク4でないのが残念。これでも相当苦労したのねんのネん。

勝利 勝利の究極とは、"圧倒的勝利"しかない。当然、上級の上級に決まっている。

アスガルト

ポニーキャニオン
■PC-9801シリーズ 図7,800円 4月21日発売予定
問ポニーキャニオン☎03-221-3271

これが指揮官専用コマンド・メイル「アスガルト」だ！

メカがぞくぞく登場する未来戦争シミュレーション

反逆者エイワスを倒せ

2311年、惑星ガウナスを震憾させるできごとが起こった。できごとにはいつも人の影がつきまとう。ガウナスに暗い影を落とした人物とは、トルウェー党首アレイスター・ソーン・エイワスだ。

トルウェー党はアドリア州(ガウナスの陸半球南部）の政権を獲得した直後、ガウナス連邦からの独立を宣言した。そして1年後の2312年、エイワス率いるトルウェー軍は武力により大陸南部を占領。

この内乱を鎮圧するため、翌年ガウナス連邦政府は、ハインリッヒ・サクラダを総司令官とする政府軍を組織し、反撃を開始した。最終目的は、アドリア州都ロウムを占拠し、総統エイワスを処刑することである。未来戦争シミュレーションゲーム「アスガルト」がいままさに始まろうとしている。

プレイヤーは政府軍の指揮官となり、人型兵器〝コマンド・メイル〟に乗り込み、トルウェー軍と戦わなければならない。ゲームタイトルでもある〝アスガルト〟は、指揮官専用のコマンド・メイルだ。

スタート時点で指揮下に入る兵士は2人。二等補充兵（5人）と三等補充兵（5人）の中から1人ずつ選び、司令官の作戦の指示を受け戦場へと向かう。作戦を無事遂行すると成功報酬が、また敵機を撃破すると撃破報酬が政府軍から支給される。

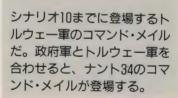
左が二等補充兵、右が三等補充兵だ。この中から1人ずつ兵士を選ぶ。

武器を買ったり（買い替えのときは下取りしてくれる)、メイルを修理する費用は、すべて自分持ち。そればかりか兵士への給料も、自分で出さなければならない。これが現実だったら、確実に指揮官の数は減るにちがいない。命をかけて戦っているのに、これじゃ絶対ワリに合わない。ゲームだから許せる冷遇だ。

作戦（シナリオ）の総数は45。クリアしていくうちに、経験値が上がり階級も昇進していく。これは兵士にも同じことがいえる。シミュレーションゲームとはいえ、RPGの要素もたぶんに含まれているので、やればやるほど面白くなるといったゲームだ。

当然のことながら、作戦が進行していくうちに、なかなか勝てなくなってくる。そんなときは、今日がダメでもアスガあルトと自分自身をなぐさめて、セーブしてはやく寝てしまおう！

兵士とは会話形式で交信できるので、感情移入しやすいのだ。

攻撃方法は射撃と格闘の2種類がある。攻撃場面は、アニメーションになっている。

敵のコマンド・メイルだ！

シナリオ10までに登場するトルウェー軍のコマンド・メイルだ。政府軍とトルウェー軍を合わせると、ナント34のコマンド・メイルが登場する。

ファンタビジョン プラスキット

オプションのメニューにコマンドがひとつ増える。

音楽データは、アニメーションのデータとは別に呼び出すんだ。

ブロダーバンドジャパン

■PC-9801シリーズ(E以降、漢ROM、サウンドボード、640Kのメモリーが必要)
TAKERUのみ販売 5,000円(税込) 問ブロダーバンドジャパン☎03-341-1131

あのファンタビジョンに音楽がつけられるぞ!

さらに楽しいツールになった

『ファンタビジョン』に音楽の演奏機能をつけ加えるバージョンアップキットが発売になった。ブロダーバンドジャパンが制作して、ソフトベンダーTAKERUで買える。なにより、5,000円と安いのがいいね。

『ファンタビジョン』本体への組み込みも、セットアップユーティリティーが入っているのでとっても簡単。いったん組み込んでしまえば、音楽機能はプルダウンメニューから呼び出せるようになる。BGMは20曲のみの固定だけれど、クラシックからポピュラーまで幅広く用意されているから、アニメーションのイメージに合ったものを探し出せるはず。

ちなみに曲目を並べると「ビバルディの四季より―春」「ツァラトゥストラはかく語りき」「The Long and winding road」「ジムノペディ第1番」「星条旗よ永遠なれ」「Happy Birthday to you」「青い影」「A列車で行こう」「ワルキューレの騎行」「いとしのエリー」「明日に向かって撃て(雨にぬれても)」「ゴルウオーグのケークウォーク」「ムーンライトセレナーデ」「花のワルツ」「ピンクパンサーのテーマ」「ニュルンベルグのマイスタージンガー序曲」「キラキラ星変奏曲」「宇宙戦艦ヤマトのテーマ」「ライディーン」「スターウォーズのテーマ」以上の20曲。試しに同じアニメーションにいろいろな曲をつけてみたんだけど、これがなかなか面白い。BGMが変わるだけで、印象がぜんぜん違うんだ。やっぱり映像と音というのは、密接な関係があるんだね。

SHOWDISKに、音楽データをコピーして。

それから、さらに興味深かったのが、これは音楽がないほうがいいだろうと思っていたものにも、あんがいBGMが似合って(?)しまうこと。デモの中に入っている『COPYMAN』のような、サイレント風(パントマイム風?)のものでも、音楽があるとずっと楽しいんだ。SHOWDISKを作るときにも、音楽の有無、曲目など、選択の範囲が広がったわけだ。

それからもうひとつウレシイ機能がついた。SHOWDISKは、今までは全体を無限にくり返すだけだったけど、ひと回りしたところでMS-DOSのコマンドレベルに戻ることができるようになったんだ。

どういうことかっていうと、MS-DOSのディスクを立ち上げるときに、オープニング・アニメーションが実行されるとか、なにか作業が終わったらエンディング・アニメーションが見られるとか、そういうイタズラ(?)ができるんだね。データディスクにBGMつきのアニメーションを仕込んでおくなんてこともできるし、そのディスクの使い方をアニメーションで説明するとか、あるいは単純にアニメーションだけのメッセージを送るとか、いろいろ利用法が増えてきそうだ。

アニメーションと背景、BGMを組み合わせるんだ。

音楽データを作れないのはちょっと残念だけど、自分で作ったアニメーションに簡単にBGMがつけられるっていうのは、それだけでスゴイことだと思わない? 逆に、BGMに合わせたアニメーションを創作してみるっていうのも面白いかもしれないしね。曲を聞きながらイメージをふくらませてみるとか、曲のテンポに合わせてモノを動かしてみるとか、いろんなことが考えられるんじゃないかな。

『太平洋の嵐DX』新作シナリオ
バンディッツ
G.A.M

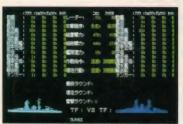
ミッドウエー海戦に勝利を収めた日本の次の一手は……

■PC-9801シリーズ,PC-88VA 図通販のみ 2,000円(税込み) 問G.A.M☎03-736-6879

超緊急入魂レポートだ

日本が主力空母4隻を一気に失い、敗戦への道を転げ落ち始めることになるミッドウエー海戦。だが、もしも日本が空母を1隻も失うことなく、逆に米軍の空母に壊滅的な打撃を与えたとしたら……そんな、男なら一度は夢にみた感動的な仮想戦が、『太平洋の嵐DX』の新作シナリオ『バンディッツ』だ。

南太平洋に空母機動部隊を展開する。とりあえずの目標は敵艦隊。

あらすじはこうだ。ミッドウエー島を攻撃した日本は、連合艦隊主力をトラック島、クェゼリン島に置き、南方のラエ、ブナ、ポートモレスビー、ブイン、ガダルカナル、ルンガ、ナウルへの進攻を企てていた。これに対し米軍も主力空母数隻を失った（何隻失うかはゲームスタート時に乱数で決定されるらしい）とはいえ、総力をあげて日本の南方進出阻止に出るであろう。かくして南太平洋上に日米の死力を尽くした決戦が展開されるのであった——。

第2ターン開始早々、敵艦隊と接触。スコールのため艦載機を飛ばせず、"撤退"。

正直いって感涙ものである。指先が武者震いするのである。なにしろ日本ビンビン、米軍ヘロヘロ、ここで米軍の主力をたたけば、太平洋完全制圧も夢じゃないっ！　たった10ターンの短期決戦シナリオだが、こいつはなにやら本気で燃えてしまいそうなのである。

ゲームの展開は比較的単純である。トラック島とクェゼリン島にいる連合艦隊を運用して、敵の根拠地7か所を攻略すればよいだけだ。島伝いに次々と落としていくか。一気に米軍艦隊の停泊地であるニューカレドニアをたたくか。もちろん米軍の艦隊も出撃してくるだろう。とりわけこのシナリオでは、米軍は一発逆転をかけた、奇抜な戦法を取ってくるかもしれない（たとえば、東京空襲とか）。キミの一手がミッドウエー海戦の悪夢を再現しないよう、くれぐれも慢心しないでほしい。

さて、ゲームの細かなテクニックの話に移ろう。まずはクェゼリン島の油不足の問題だ。これは、戦艦などの大型戦闘艦は空のタンカーとともにトラック島へ移動させてひとまずはしのげるだろう。クェゼリン島は空母とその護衛艦だけの基地とするのである。

次はラバウル島からの空襲だが、これは圧倒的な航空兵力による先制攻撃しかない。まずポートモレスビーをたたけ。これがもっとも効果的な作戦だ。

第3ターンになると呉で修理中だった空母翔鶴と飛鷹が戦線に復帰してくる。この運用もけっこう大切だ。思い切ってミッドウエー島方面へ展開するととんでもない戦果が飛び込んでくるかもしれない。それはお楽しみに。

新作シナリオ「バンディッツ」には、そのほか「い号作戦」「八八艦隊」など、史実戦、仮想戦取り混ぜて6本を収録。有無を言わせぬクオリティーだ。

ラバウル航空隊でブナへ空襲をかける。

米軍の長距離爆撃機B-17がこのシナリオではポイント。けっこうやっかいな相手だ。

日本テレネット・ゲームミュージック集

TELENET MUSIC-BOX

日本テレネット
■PC-8801SRシリーズ(サウンドボードII対応)　㊁2,980円
㊐日本テレネット☎03-268-1268

おまかせのゲームミュージック集

ノーマル、リピート、シャッフルなど多彩なプレイモード。

右上のウインドーには、そのゲームのグラフィックが表示されるぞ。

収録曲150曲以上！

『ルクソール』や『エグザイル』など、数々のゲームで僕たちを楽しませてくれている日本テレネットから、このたびゲームミュージックばかりを集めた『TELENET MUSIC-BOX』が発表された。

このソフトには、『AMERICAN TRUCK』から『DEATH-BRINGER』まで13本のゲームに使われた、ナ、ナント150曲以上ものBGMが収録されている。それに、価格が2,980円(消費税別)とお手頃なのも魅力的だね。

機能面では、CDプレーヤーと同じようにプレイ・停止・ポーズ・スキャン等がファンクションキーで行え、スムーズに反応し使いやすい。また、曲の選択はテンキーのほかにジョイスティックにも対応している。

演奏モードは、全タイトルを続けて演奏したり1曲ごとに演奏するノーマルプレイモード、タイトルごとに演奏するタイトルプレイモード、1曲をくり返し演奏するリピートモード、ランダムに演奏するシャッフルモード、自分の好きな曲を登録できるプログラムモードの5種類が用意され、ユーザーの好みにあった演奏が楽しめる。

メイン画面には、エレクトーンのような2段組の鍵盤やパートごとのレベルメーター、ドラムパットなどのグラフィックが表示され、曲に合わせてリアルタイムに変化するのだ。ゲームミュージックが大好きな人はもちろんのこと、音楽を勉強している人にはアレンジの研究にも役立つね。また、このソフトをシャッフルモードで演奏させておけば、ゲーム版による環境音楽に早変わり～っ……楽しみ方はキミたちしだいなのだ!!

それから、サウンドボードIIにも対応しているので、コンポやラジカセなどのオーディオ機器に接続すれば大迫力サウンドで聴くことができる。ただ、この中に収録されているBGMは、ゲームに使われていた音楽データとは異なり、音色やドラムのパートが新しいアレンジになっている。

あと、これは疑問に思ったことなのだが、パッケージには「効果音的BGMは収録されていません」と書かれてあるが、聴いてみるとどうもそれらしいのがあるみたい。とくに『SAZIRI』中の「チューニング」などは、どう考えても効果音的BGMだと思うんだけど……。

最後に感じたことは、全体のアレンジを通してベースの音が固く音量も小さいような気がした。また、サウンドボードIIではドラムパートが多少耳ざわりだった。まぁ、ミュージックパビリオンじゃないので、個人的な感想はこれくらいにしときマス……邦生でした。

収録作品(全150曲以上)

1.AMERICAN TRUCK	8.ANDOROGYNUS
2.アルバトロス	9.プロ野球FAN
3.FINAL ZONE	10.SAZIRI
4.夢幻戦士ヴァリス	11.XZR-エグザイル
5.デジタル・デビル物語 女神転生	12.XZR II
6.LUXSOR	13.DEATH-BRINGER
7.神羅万象	

テスト・ドライブ

ポニーキャニオン

給油のとき、これまでのポイントと走行評価が出るのだ。

山頂のディーラーショップめざしてつっぱしれ!!

■PC-9801 ¥6,800円 発売中
問ポニーキャニオン☎03-221-3271

ギアコントロールが醍醐味のリアル・シミュレーションゲームだ。

ポニーキャニオンから発売中のリアル・シミュレーションゲーム『テスト・ドライブ』。プレイヤーは、世界有数のスーパーカーを駆って、曲がりくねった山道を山頂のディーラーショップめざしてテスト・ドライブする。その間の平均時速、追い抜いたクルマの数で得点が割り出されるというのが、ゲームの内容だ。

ゲームはまず、クルマ選びから始まる。プレイヤーのために用意されたクルマは、ランボルギーニ・カウンタック、シェヴィ・コルベット、フェラーリ・テスタロッサ、ポルシェ・911ターボ、ロータス・ターボ・エスプリの5台。どれもクルマ好きなら、一度はドライバーズ・シートに座ってみたい名車ぞろいだ。かっこいいグラフィックといっしょに、各車の性能データが表示されるので、ジックリ選ぼう。

クルマ選びが終わったら、いよいよスタート。右手でアクセル、ブレーキ、ハンドル操作をしながら、左手でギアチェンジを行う。このゲームの一番の楽しみは、なんといってもこのギアコントロールにあるといっていい。速度とエンジンの回転数に合わせて、素早くギアチェンジしよう。ギアチェンジのタイミングが悪いと加速にひびくし、うっかり回転計のチェックを忘れて、レッドゾーンを振り切ったりすると、クルマがオシャカになるので要注意。

オー・マイ・ガー!　パトカーに捕まったよォ〜。

登頂コースの各所には、ハイウェイ・パトロールのレーダー・ガンが設置されていて、そこでスピードオーバーすると、パトロール・カーに追いかけられてしまう。フロントガラスの左上、サンバイザーの横にレーダー探知機が装備されていて、レーダー・ガンを探知すると赤いランプが点滅するので、スピードを落とそう。万が一、パトロール・カーに追いかけられたら、素直にスピードダウンしてスピーディング・チケットを受けとろう。スーパーカーだからといって、スピードを上げて振り切ろうとしてはいけない。パトロール・カーは、必ず前に回り込んできて強制的にストップさせられるぞ。注意しよう。

というわけでなかなかリアルなこのゲーム、ペーパードライバーのボクも、18歳未満のキミも気分はプロドライバーなのだ。

5台のスーパーカーが君を待っているゾ!!

フェラーリ・テスタロッサ
排気量/4,942cc　エンジンタイプ/DOHC4valve Flat-12　最高速度/298km/h

ランボルギーニ・カウンタック
排気量/5,167cc　エンジンタイプ/DOHC4valve V-12　最高速度/278km/h

ポルシェ・911ターボ
排気量/4,942cc　エンジンタイプ/SOHC Flat-6　最高速度/246km/h

シェヴィ・コルベット
排気量/5,733cc　エンジンタイプ/OHC V-8　最高速度/248km/h

ロータス・ターボ・エスプリ
排気量/2,174cc　エンジンタイプ/DOHC4valve inln-4turbo　最高時速/245km/h

ファンタジーIII ニカデモスの怒り

ボーステック

ついにニカデモスとの対決の時が来た。

■MSX2 3.5D 2枚 ¥9,800円
問ボーステック☎03-708-4711

戦闘中は矢や魔法が飛びかうぞ。

画面一新、ジョイスティック対応で操作がスムーズになったぞ。

MSX2ユーザーのみんな、お待たせ。『ファンタジー』、『ファンタジーII』と、この物語を楽しんでくれたみんなが待っていた『ファンタジー』シリーズ完結編の『ファンタジーIII』が、画面一新、装いも新たに移植完了だ。この『ファンタジー』シリーズはアメリカSSI社からの移植で、全米で大ヒットした本格派のファンタジーRPGで、日本ではPC-98やX1シリーズなどにも移植されて、評判のよいゲームだった。今回の移植版では、ジョイスティック対応になって操作が楽になったし、音楽もついて、前作までのものに比べてグレードアップ。きっと君たちの期待にこたえられるできだと思う。

ペンドラゴンの町。冒険はここから始まる。

洞窟の中。非常にきれいなグラフィックに変わった。

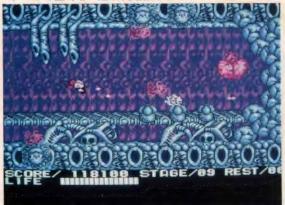
さて、今回の君たちの使命だ。前作、前々作と、あと一歩のところで悪の魔王ニカデモスを捕り逃してしまった君たちパーティーは、スカンドール島にニカデモスを追って来た。このスカンドール島は、今まさにニカデモスの邪悪な力によって絶滅の危機にあった。ジェルノア、フェロンラを彼の手から救った君たちは、このスカンドールでニカデモスを倒し、スカンドールを救うことができるかという物語が展開される。

また、このゲームの特徴はそのほかにもある。『ファンタジー』シリーズを『I』、『II』とコンプリートしてしまったような熟練者でも、この『ファンタジーIII』ではちょっと勝手が違うから注意しよう。まず戦闘。戦闘はふつう、HPがなくなれば死んでしまうよね。だけど、このゲームでは、人が頭や胴体、手足といった部分部分で表示され、もし、相手の攻撃で頭や胴体をやられたら、HPがいくら残っていようと死んでしまうのだ。また手が痛めつけられれば矢の攻撃はできなくなるというように、戦闘の考え方がとても忠実に行われている。また、レベルを上げる時、いっしょにパラメーターも上がるけど、その時にパラメーターのどの種類を上げるか？ ということも選択できるようになっている。

このゲームは『III』だけど、もちろん前作を持ってなくても、この『III』からゲームは挑戦できる。また、『I』や『II』で育てたキャラクターも使用が可能。もちろんレベルは1に戻されてしまうけど、『III』で新しく作ったキャラクターより強いし、有利な戦いができるぞ。

さあ、用意はいいか。もうすぐ邪悪な魔術師ニカデモスを倒し、スカンドール島に平和をもたらす正義の戦いが始まろうとしている。君の勇敢さと正義で、この戦いを勝ち取るのだ。これが『ファンタジー』シリーズ最後の戦いなのだ。

ステージ9の大詰め。赤い心臓(?)を破壊すればクリア！

魂斗羅（コントラ）

コナミ

■MSX2　5月26日発売　メガROM　5,800円　問コナミ☎03-264-5678

前回に続き、7〜9ステージを攻略！

ブルックリンの快進撃は続く！

STAGE 7

下から弾をドンドン発射してくるデカキャラ。ぼうっとしてると、左隅に追いつめられる。

ポンセだ。発売延期でゴメンナサイの『魂斗羅』である。「発売前ならオレが日本一！」と豪語するブルックリンにゲーマーを命じ(そう、ポンセのほうがエライ！)、前回の続きをやってみる。

ステージ7はツンドラ地帯。前面まではラクチンでクリアしていたブルックリンも、このへんから怪しくなってくる。登場する兵士の動きが速くなってくるし、強力な戦車が行く手を阻んでいるのだ。「レーザーガンがないと、かなりキビシイ！」とブルックリン。

フェ〜ッ！　やっとデカキャラを撃破した。後ろに回って攻撃しないと、なかなか倒せないゾ。

STAGE 8

破壊できないビームの壁。触れると一発であの世行きだ。スキを見てすり抜けるのだ！

わけのわからないキカイがゴチャゴチャとある、エネルギーゾーンだ。破壊不能のビームが、シャッターのように行く手をふさいでいるから、ビームが停止している時をうまく見計らって、すばやく走り抜けよう。ここでも有効なのはレーザーガンだ。ステージ7と同様、巨大な兵士ロボットが最後の難関である。「巨大ロボットの攻撃は、ジャンプでかわせ！」(ブルックリン)

STAGE 9

ヌトヌト〜ッとした不気味なエリア、異星人ゾーンだ。グラフィックのモデルは、やはり映画『エイリアン』だろう。紫色のグロい画面を進んで行くと、上から下から、ユックリした動きの弾が飛んでくる。これが、なかなかのクセモノ。数が多いから、テキパキと破壊していかないとあっという間にやられてしまう。「デカキャラのエイリアンも、相当にてごわい」(ブルックリン)

不気味このうえない色。ドクロのグラフィックが“死”を暗示させてコワイ。

デカキャラ

戦車

ステージ7に2台登場。ひっきりなしに弾を撃ってくるイヤなヤツだ。弱点は砲台の下だ。

巨神兵

7、8のラストに登場。バカデカイ弾を撃ってくる。弱点は首から胸にかけてだ。

エイリアン

9の中間点でプレイヤーをクギ付けにする。口を狙って、しつこくレーザーを撃て！

ザ・ゴルフ

パック・イン・ビデオ

■MSX2 Ⓡ6,800円 5月中旬発売予定
問パック・イン・ビデオ☎03-226-9561

2D画面。ここでホールの特徴をチェック！

めざすは、トーナメント世界一！ 5つのモードの欲張りゴルフ。

ショット！ パワーが少したりないかな？

リアルなコースのレイアウト。君の力で征服だ。

3月号で紹介した『ザ・ゴルフ』。このゲーム、2月21日の発売予定だったけど、ちょっと遅れて5月にズレ込んじゃったんだ。読者のみなさま、ごめんなさい。と、いうわけで、今回はソフトレビュー。実際にプレーした感じをお伝えしよう。

さて、ゲームを立ち上げると、まずはゲームの選択。前にも書いたようにこのゲームには5種類のプレイモードがある。それはトーナメント、ストロークプレイ、マッチプレイ、スキンズマッチ、ツームストンなんだ。だけど僕はまだこのゲームは素人なので、まずは練習。このゲームに慣れるための練習にはストロークプレイがいいと、説明に書いてあったので、それを選んでコースに出てみた。

まずは1番ホール。ここは405ヤード、パー4のミドルホールだ。

コースに出ると、最初に出るのは、ホールの全体図と、そのホールの特徴、風の向きや強さなどの気象条件の画面。ここで注意するのは木の場所やグリーンの場所だけでなく、自分の足元がつま先上がりかどうかということにも注目してもらいたい。

次に操作だけど、この画面での操作は、打つ方向と球のどの点を打つかということの設定。打つ方向が変われば自分の立っている地面が平衡だったものが坂になる、なんてこともある。また、球のどの点を打つかによって球を高くトップぎみにしたり、弾道を低くしたり、その場面場面に応じた打ち方ができるってワケ。

さて3D画面に移ってからすることは、クラブの選択と、打つ力の強さの設定。クラブは1番ウッドからパターまでいろいろあるから自分が〝これ〟と思うクラブを設定しよう。あとは強さ。ここだけは反射神経が必要。とりあえず1番ホールの第1打だから、僕は最高の力で打ちたかったけど、ちょっと失敗してしまった。君たちは僕よりも若いだろうからきっとうまくいくはずさ⁉

うまくグリーンに乗ったらパットだけど、ここが腕の見せどころ。あんまり弱くちゃ届かないし、かといって、

ナイス・イン！ ボギーでした。

強いとカップに蹴られてしまう。僕も何度かカップに蹴られたり、強すぎてラフに出てしまったりしたのだ。パットがうまくいけば、そのホールがボギーとか、パーとか表示が出る。でも、トリプルボギーまで。それ以上は出ないので、まわりに人がいたら恥ずかしいね。こうやって9ホールまわったところで僕は18オーバー。悲しくなってきちゃうね。さて、ここで練習したら、いよいよトーナメント。トーナメントは国内から始まって世界一を目指すものだ。練習に練習を重ねて賞金をかせぎ、真の世界一になってくれ。君たちの健闘を祈ってるぞ。

ラプラスの魔

ハミングバードソフト

■MSX2 ¥7,800円
問ハミングバードソフト☎06-315-8255

恐るべきモンスター、トラップの連続 キミはこの恐怖に耐えられるか!?

一度死ななきゃ終われない超難解本格派ホラーRPG

〈ホラー〉なのはストーリーだけじゃない

『ラプラスの魔』は、翻訳家であり作家でもある安田均氏原作の、本格派ゴシックホラーRPGで、ほぼ2年前88版として発売された。今回のMSX2版は、それのほぼ忠実なる移植版である。

まず、キャラクターメイキングから始め、探偵、ジャーナリスト、科学者、ディレッタント、霊能者の5種類の職業から、4人のパーティーを編成させる。パーティーを組んだところで、RPGの常として装備の必要があるわけだが、武器や防具はもちろんのこと、ここで特筆すべきものとしてカメラとフィルムが挙げられる。なぜかというと、このRPGにはモンスターを倒して金を得るというシステムがとられておらず、カメラでモンスターの写真を撮り、それを売ることにより、初めて金を得られることになるからである。

これが問題の幽霊屋敷ことウェザートップ館。

占い師の店で、キャラのレベルアップやスキルを入手。

3Dダンジョンに出没するモンスター。

舞台となるのは幽霊屋敷と呼ばれる「ウェザートップ館」そして、それに続く「ラプラス城」だ。まずは、トレーニング・グラウンドともいうべきウェザートップ館で、プレイのコツをつかもう。本格RPG全般にいえることだが、こまめなセーブこそ攻略への最短距離である。とくにこのゲームの場合、最初からかなり苦戦をしいられると思うので、心してかからないと、苦労して作ったキャラも、すぐさま全滅の憂き目にあってしまう。とにかく最初は、写真はうまく撮れないし、カメラや武器類は使った回数に関係なく、すぐ壊れる。そんなわけで、写真の収入源はほとんどなけなし。まったく、ゲーム開始当初は泣きたくなるくらい進展させるのが困難なのである。

中盤から後半の舞台となるラプラス城だ。

では、いったいどうしたものかというと、それはやはり忍耐しかない。とにかく、屋敷と街をこまめにセーブしつつ行き来する。そうやって、金と経験値をため、スキル（特殊技術）を入手するのだ。このゲームには十数種類のスキルが設定されていて、キャラの作成時から持っている場合もあるが、多くは街の占い師の店で、お金や経験値と引き換えに手に入れる。とにかくこのスキルがないことにはてんで話にならない。たとえば、戦闘員たる探偵は攻撃するための武器のスキルなどを持っていれば戦闘が少しは楽になるし、ジャーナリストは写真のスキルを持てばピンボケ、撮りそこないということが少なくなる。レベルアップも必要だが、それぞれのキャラの特性に見合ったスキルを早めに持たせよう。

はっきりいって、こいつは、かなり難解なゲームである。その分、シナリオや設定には評価すべき奥深いものがいくつもあるのだが、いかんせん初心者にはおススメできない。何を隠そうこの原稿を書いている本人は、このゲームを解くのに半年かかった（88版で)。『ウィザートリィ』はもとより『M&M』よりもむずかしいんじゃないかと思える。一時は、ゲームのキャラクターとともに、プレイしている自分自身が発狂してしまうほどであった。このゲームをプレイするには、かなりの覚悟が必要だ。

これは警告である。もし、この言葉を無視して発狂寸前になった人は、私に御一報くだされ。あなたのパーティーになんらかのお力添えをしてあげようではないか……。

三つ目がとおる

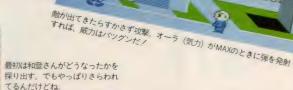
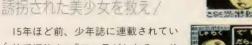
ナツメ

■MSX2 メガROM 定7,800円
問ナツメ☎03-207-7500

故手塚治虫の人気アニメ ここに復活!!

敵が出てきたらすかさず攻撃。オーラ（気力）がMAXのときに弾を発射すれば、威力はバツグンだ！

最初は和登さんがどうなったかを探り出す。でもやっぱりさらわれてるんだけどね。

誘拐された美少女を救え！

15年ほど前、少年誌に連載されていた故手塚治虫の『三つ目がとおる』。それをゲーム化しアクションアドベンチャーに仕立てたのが、このソフトだ。

主人公の写楽は、古代三つ目族の生き残り。額にくっきり浮き出た３つめの目は神秘の力を持っており、ときに写楽を邪悪な心へと導く。その力に危険を感じた犬持博士は、写楽の３つめの目をバンソーコーにより封印し、ふつうの子として育てた。人見知りする彼は、なかなか友だちができなかったが、やがて和登さんという、男まさりの女友だちができる。このゲームは、その和登さんが行方不明になったところから始まる。町にはびこる悪の手先を倒しながら情報を得て、和登さん救出に向かう写楽。はたして彼は無事彼女を救うことができるだろうか……!?

こんなストーリーなのだが、アクションにより敵を倒し、謎解きをしていくパターンのゲームであることに違いはない。ただ、原作の特徴をうまく取り入れているところもある。写楽はその神秘の力で、ガラクタからいろいろな武器を作れるのだが、ゲーム中にもガラクタを集めることにより使用できる〝ガラクタアイテム〞というのがある。これは種々の特別攻撃アイテムで、時間を止めたり誘導弾を発射できたりする。ボスキャラとの対戦には、大いに活用できるはずだ。

ゲーム進行は、全５ステージ。各ステージにはボスキャラが待っており、これを倒すと次のステージへ。MAPも多少複雑だが、そう迷うことはないはず。体力がなくなるとゲームオーバーだが、回復アイテムがちゃんと用意されている。また、ところどころにある〝パワー〞アイテムを取れば、武器のLVもアップし、ちょっとしたRPG感覚も楽しめる。あとはひたすらプレイして、敵の攻撃パターンをつかめばOK。なかなか楽しめたりするのだ。

アクション好きな人には、最適のソフト。一度お試しあれ。

これがスタート地点。画面には写楽の体力と気力。それに使用武器と所持アイテム、ガラクタ数が出る。

ボスとの対決!!

一面のボスは、青龍。倒すとガラクタやパワーアップアイテムが出る。敵の動きにまどわされるな！

アクションが苦手だという人は、これを取ったらOKだ!!

アドベンチャーの要素がかなり強いゲームだけど、やはりアクションができなければゲームクリアは不可能。純粋なアドベンチャーファンにはちょっとつらいところだ。

しかし、アイテムをうまく利用すれば、アクションが苦手な人たちにも解けるようになっている。そのアイテムの１つが、左の写真の「死刑道具」。古代三つ目族が死刑に使用したとされる必殺の武器。上空につぼのようなものを放り投げるのだが、邪悪なものに解かれると爆発する究極のアイテムだ。しかもそれがステージ１に用意されている。

レベルアップで三連射まで可能なので、ぜひ手に入れてゲームを進めよう。

一面のこの場所でガラクタ集めができる。

読者が買った BEST SOFT 30

ウォー！(歓声)V5ならず。ついに サバッシュ が1位の座をあけわたした。替わって1位についたのは、 信長の野望・戦国群雄伝 。いよいよ、チャートの方も戦国時代に突入ダッ!!

順位	先月	得票	タイトル	メーカー	ジャンル	機種	累計 順位	累計 得票
1	先月2位	61	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	シミュ	PC-88SR	32	190
2	先月1位	53	ZAVAS	ポプコムソフト	RPG	PC-88SR	7	611
3	先月3位	37	ピラミッドソーサリアン	日本ファルコム	RPG	PC-88SR, 88VA 98, X1turbo	43	151
4	先月5位	32	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	RPG	PC-88SR, 98, X1 MSX2	6	634
5	先月11位	26	Might and Magic 2	スタークラフト	RPG	PC-88SR, 98, X1	106	54
6	先月14位	25	スーパー大戦略	システムソフト	シミュ	PC-88SR, X1, MSX2	15	387
7	先月11位	24	テトリス	B.P.S	思考	PC-88, 88VA, 98, X68000 FM77AV, MSX2	110	52
8	先月14位	21	ソーサリアン	日本ファルコム	RPG	PC-88SR, 88VA, 98, X1turbo	4	783
9	先月7位	20	スナッチャー	コナミ	アド	PC-88SR, MSX2	82	77
10	先月8位	17	野球道	日本クリエイト	シミュ	PC-88SR, 98	104	55

順位	先月	得票	タイトル	メーカー / ジャンル	機種	累計 順位	累計 得票
11	10	15	サイオブレード	T&Eソフト / アド	PC-88SR, 98, MSX2, FM77AV, X1turbo	76	87
11	4	15	水滸伝	光栄 / シミュ	PC-88SR	83	76
13	40	14	マスターオブモンスターズ	システムソフト / シミュ	PC-88SR, 88VA, MSX2	39	163
14	6	13	イース2	日本ファルコム / RPG	PC-88SR, 98, X1turbo, FM77AV, MSX2	1	1,248
15	9	12	ヴェイグス	ゲームアーツ / アク	PC-88SR	118	50
15	11	12	パワフルまあじゃん2	デービーソフト / 思考	PC-88SR, 98, X1turbo, X68000, MSX2	128	45
17	22	11	XZR II	日本テレネット / RPG	PC-88SR, 98, MSX2	166	28
17	16	11	めぞん一刻 完結編	マイクロキャビン / アド	PC-88SR, 98, X1, X68000, FM77AV, MSX2	23	247
19	16	10	三国志	光栄 / シミュ	PC-88, 88SR, 98, X1, X1turbo, X68000 MZ-2500, FM-7, 77AV, MSX, MSX2	11	493
20	22	9	ウィザードリィIV	アスキー / RPG	PC-88, 98, X1, FM-7	169	27
20	—	9	デス・ブリンガー	日本テレネット / RPG	PC-88VA, 98, X68000	237	9
20	29	9	アドヴァンスト・ファンタジアン	クリスタルソフト / RPG	PC-88SR	174	26
23	—	8	クリムゾンII	クリスタルソフト / RPG	PC-88SR	100	8
23	25	8	ゴーファーの野望	コナミ / アク	MSX	193	20
25	16	7	ハイドライドIII	T&Eソフト / RPG	PC-88SR, MSX, MSX2, X1	5	766
25	50	7	時空の花嫁	工画堂スタジオ / RPG	PC-88SR	216	16
25	50	7	ARCUS	ウルフチーム / RPG	PC-88SR, 98	52	119
28	20	6	ティル・ナ・ノーグ2	システムソフト / RPG	PC-98	178	24
28	50	6	R-TYPE	アイレム / アク	PC-88VA, MSX, MSX2	243	13
28	16	6	琥珀色の遺言	リバーヒルソフト / アド	PC-88SR, 98, X1turbo, X68000, FM77AV, MSX2	110	52
28	25	6	太平洋の嵐DX	G.A.M / シミュ	PC-98, X68000	194	15
28	22	6	ファミリースタジアム ペナントレース	ゲームアーツ / スポ	PC-88VA	149	33
28	25	6	DISK STATION	コンパイル / その他	MSX2	112	51

■アンケートはがきの「最近購入したソフト」を集計したものです。

今月の気になるソフト

『マイト・アンド・マジック・ブックII』。このえらくむずかしくて、めんどうくさい、およそマニアにしか受け入れられないような正統派RPGが、先月の11位より、ドーンとランクアップの第5位。日本のRPGファンも、なかなか成長したんだなと、うれしがらずにいられないウーやんでありました。僕なんか、いまだに『ウィザードリィ』のあの10階のマッピングを苦労して書いたことを生々しく覚えているだけに、このゲームの60枚におよぶマップをすべて書いた人には思わず頭が下がっちゃうね。このゲーム、子どもだけでなく大人も熱中させるなかなかよいものだと思います。『ウィザードリィ』や『バーズテイル』などのビッグネームにも決してひけを取らない本格的3D RPGだしね。アメリカの方では『III』の構想もあるってさ。（ウーやん）

■ジャンルの略称 RPG・ロールプレイング、アク・アクション、シミュ・シミュレーション、アド・アドベンチャー、スポ・スポーツ、思考・思考ゲーム

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	PICこばり店	(0252)233-5791
長岡	丸專デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	MIDORIつくば店	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
川越	サン家電川越店	(0492)44-5461
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	イトーヨーカドー 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-8075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
富士	メルバ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	パソコンショップコムピットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

通信販売ご希望の方は下記のTAKERU事務局までお問い合せください。

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室第1G
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

采配を振る。

Super Baseball Simulation

野球道

THE WAY TO GLORIA

PC-9801VM/VX/UV対応版
X1ターボシリーズ新発売

野球というスポーツは何と奥が深いのだろう。名選手=名監督となりえない事でもその難しさがよくわかる。野球道は中でも最も難しいとされる監督業を忠実にシミュレートできるプロ野球ファン待望のゲームだ。

▼今シーズンのチーム成績だ/

▼試合はリアルタイム/

▼打撃ランキング/

▼今日の予定をどうするか?

▼オーダーが試合の鍵だ/

▼ドラフト。やった/獲得だ/

画面は全てPC-88版によるものです。

■野球監督の生活を忠実にシュミレート。チームの監督としてゲームの指揮をとることはもちろん、一日の時間の使い方が勝利への重要なポイントに。■全13球団。1チームは、一軍25名、二軍15名の40名で構成。合計選手数はなんと520名。しかも、全球団名、全選手名、ユニフォームが変更可能。■1シーズンは、130試合と60試合が選択可能。■監督任期は最長5年間。優勝チームを率いて翌年も試合可能。成績不振による解任もあり。■シーズンの成績はキャンプから。国内、海外キャンプ有り。■同点延長あり。(最長12回まで)■超精密選手データに加え、バイオリズム計算に基づいた選手個々の好不調の波も完全にシュミレート。しかも選手の年齢までも管理。■攻撃時(代打、代走、ヒットエンドラン、ウエイト、バント)、守備時(敬遠、前進守備、ウエスト)等多彩なコマンド。さらに、ここ一番の必勝コマンド(祈る、一球入魂)有り。■リアルなドラフト有り。人気選手は重複指名となり、監督のくじ運がチームの将来のキーポイントに。■別売「対戦DISC」により日本シリーズ、二人対戦が可能。■リアルなグラフィックにより、臨場感あふれる試合画面。アウト、セーフの判定は、打者の足と送球との差で正確に判定。■FM音源対応。

PC-8801SR以降、VA2、VA3、純正2ドライブ必要(VA不可)
5"2D-3枚組**7,700yen**(消費税込)
PC-9801VM VX/UV対応版 **7,700yen**(消費税込)
X1ターボシリーズ**7,700yen**(消費税込)

ちょっと気になるタケルだけのうれしいニュース

「野球道」お買上げの方にもれなく、オリジナルディスケットケースをプレゼント

絶賛発売中

野球ユーティリティ対戦ディスク98/88/X1版
●2人対戦 ●日本シリーズ **2,000yen**
89年度選手データ98/88/X1版 (消費税込)

企画・開発 日本クリエイト 販売 ソフトベンダー・タケル
〒581 大阪府八尾市東本町5-10-1 ☎(0729)96-1564

パワフルまーじゃん2データ集

このデータ集は「今夜も朝までパワフルまあじゃん2」の"エキサイトまあじゃん"専用のデータ集です。さらにパワーアップした五十嵐夏美さん率いる8人の女の子+シークレットギャル、合計10人の女の子と朝まで、まあじゃんしちゃいましょう。

PC-88SR、PC-98Mシリーズ、XIターボ、MSX2
企画・開発デービーソフト**2,600yen**(消費税込)
●このデータ集をご利用いただくためには「今夜も朝までパワフルまあじゃん2」のディスクが必要です。「パワフルまあじゃん」では使用できません。

4月1日消費税の実施により、一部のソフトを消費税相当分の値上げをさせていただきます。皆様の御理解、御協力を賜りますようお願い申し上げます。

Falcom

ソーサリアン

ソーサリアンシステム本体

- ●PC-88SRシリーズ 5″2D(5枚組)
- ●PC-98F/VM 5″2DD(5枚組)
- ●PC-98U/UV 3.5″2DD(5枚組)
- ●X-1turboシリーズ 5″2D(5枚組)
- ●PC-88VA専用 5″2DD(5枚組)

各機種

9800円

プログラム

このシステムディスクが「ソーサリアンシステム」の命ともいうべきものです。つまり、MS-DOSやBASICのようなもので、なくてはならないものなのです。システムディスクがないと、シナリオは一切動作しません。しかし、これがあれば次から次へと発売される追加シナリオをプレイしたり、ユーティリティーでキャラクターをパワーアップさせたりできるのです。それは、「ソーサリアンシステム」だけが持つ特徴であり、他のゲームでは絶対真似できない面白さなのです。

ユーザー

今までの冒険の結果をセーブするのがこのユーザーディスクです。

大事なご注意/追加シナリオ、及びユーティリティーには、同一機種・同一メディアの「ソーサリアンシステム」が必要です。

Sorcerian System

ユーザーのニーズにこたえ、魔法や武器の売買が簡単に。ソーサリアンの世界がさらに広がります。ファン必携のアイテム。

- ■道具の売買
- ■魔法をかける
- ■名前の変更
- ■ユーザーディスク・ツール
- ■BGM
- ■「ソーサリアン」クイズ
- ■お便りコーナー
- ■ドラゴンと戦う
- ■「ミニミニソーサリアン」

魔法をかけるのが面倒くさい。もっと強い武器が欲しい。アイテムにかっこいい名前をつけたい等、ユーザーのみなさまの熱い要望におこたえするのが、このユーティリティーVol. 1。これで君たちのソーサリアンの世界がぐんと広がります。ほかにも、キングドラゴンと闘うことができる。他機種のBGMが聞ける。遊び心いっぱいのミニミニソーサリアンなど盛りたくさんの内容。ソーサリアンファン必携のアイテムです。

各機種 3800円

Sorcerian System

前作をしのぐ、ソーサリアンファン待望の追加シナリオ第一弾。AVGの要素が増えたので、謎解きが好きな人におすすめです。

魔性の島

沖合いのとある名も無き島で奇妙な事件が起きていた。島のすぐそばを通る船が次々と消息を絶っている。かつて、海賊の住家だったその島にいったいどのような謎が秘められているのだろうか?

いけにえの神殿

とある村の近くの古代遺跡に、一人の女神官がモンスターを従えて現れた。「新月の夜に若い娘をいけにえとしてさしださねば世界を破滅においやる」と言うのだが……。

悪魔に魅いられた花

数多くの貴金属を出す鉱山の村で、疫病がはやりだしたという情報が流れてきた。村のそばにあるカルデラの山の窪地に良く効く薬草が生えているというのだが、そこへの道は落盤のため閉ざされていた……。

ああ、ジョセフィーヌは今何処に……

ケメケメ王国のプリンセス、マーベラの可愛がっていたペットのジョセフィーヌが、城の地下に広がるダンジョンに迷い込み行方不明になってしまったのだ!? さあ、大変だソーサリアン! ジョセフィーヌを捜し出せ!

アマゾンの剣(つるぎ)

女だけの町、ヴァネルバの使者がペンタウアへやってきた。王が行方不明になり、魔物が街を荒しているというのだ! さっそく、何人かのソーサリアンがヴァネルバへと旅立って行った……。

各機種 3800円

システム

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

シナリオ

3枚のシナリオディスクの中に、1本で1作品に匹敵するような完成度の高いシナリオが、全部で何と15本。どのシナリオから始めてもOK！もちろん各シナリオごとにデカキャラも登場します。そしてレコード・CDにもなった、美しい背景に流れるハイレベルなBGMが全60曲。さらに7つの星をかけあわせて作る120種類の魔法もビジュアルな効果で魅せてくれます。

呪われたオアシス

砂漠に唯一のオアシスが砂漠の王ルワンによって汚されてしまった。オアシスを元に戻すにはルワンの城にある聖水をオアシスの中に注がなければならないというのだが……。

ルシフェルの水門

モンスターによってつくられた水門によって町の水源が止められてしまった。水門をひらくカギとなる3本の剣をあつめ町にうるおいをとりもどす。

紅玉の謎

静かな森に、血のように赤く輝く宝石が降ってきた。森の生き物たちは紅玉の光にまどわされた。紅玉を破壊し再び森に平和を取り戻すのだ。

ロマンシア

緑豊かな北の王国ロマンシアで王女セリナ姫が何者かにさらわれたという事件がおき、援助を求める声が各地へとばされた。特に呪いをとく占い師と医者が必要だというのだが……。

消えた王様の杖

町の平和を司る王様の杖がゴブリンによって盗まれてしまった！乱れた町を元に戻すため一刻も早く杖をとりかえさなくてはならない。

呪われたクィーンマリー号

新たなる冒険を求めて海に乗り出した彼らの前に立ちはだかる黒い影。船の上を舞台としてた、人間ドラマの背後に見えかくれする謎の呪いと死の恐怖に立ちむかえ。

その他にも以下のシナリオが楽しめます

■盗賊たちの塔　■暗黒の魔道士　■メデューサの首　■失われたタリスマン　■暗き沼の魔法使い
■不老長寿の水　■氷の洞窟　■囚われた魔法使い　■天の神々たち

Sorcerian System

戦国の世に巣くう"魔"を討て！日本を舞台にソーサリアンが活躍する。5˝2Dでは、2枚組になるほどの長編。追加シナリオ第2弾。

武田信玄の章

京の都へと進軍しはじめた武田信玄は、三河の三方ヶ原において織田・徳川連合軍を撃破した。快進撃を続ける信玄に魔の気配を感じるという。

織田信長の章

宿敵武田氏を滅ぼした織田信長は、本州のほぼ半分を征服していた。この凄まじい戦いぶりを見せる信長に、ただならぬ魔の気配が感じられた。

豊臣秀吉の章

豊臣秀吉が天下を統一してから、日本は戦のない平和な日々が続いた。しかし、天下統一しただけでは物足りず、2回にわたって朝鮮へ出兵した秀吉に、魔がとりついていると確認された。

真田幸村の章

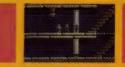
大阪夏の陣において、豊臣家は滅び、最後まで徳川軍を悩ませた真田幸村も戦死してしまった。しかし魔の力でよみがえった幸村は、忍者軍団を組織し、徳川家康の暗殺をもくろんでいるという。

徳川家康の章

ソーサリアンが真田の里から戻ってしばらくの後、徳川家康から江戸へ来るよう招待状が届いた。しかし、微弱ではあるが、江戸城から魔の気配が感じられた…。

各機種　3800円

Sorcerian System

広大なピラミッド、神殿、迷宮のトラップをかわし、魔の本体ギルバレスを倒せ！追加シナリオのシリーズ第3弾。

血ぬられた王家の秘宝

広大なピラミッドの中に不思議な力をもつ秘宝が隠されている。かつて1人の呪術師が探しにいった処、それきり消息をたってしまったという。

魔の下僕ガッシュの陰謀

美しいラ・フォーヌの森にギルバレスの下僕ガッシュが城塞を築き上げていた。ギルバレスのもとへ到達するためには、その城塞を通り越さなければならない。

心を失った姫君

ギルバレス島に近いリドニア王国で、チェルシー姫がさらわれたという。リドニア王はソーサリアンに姫の救出を託した。

嘆きの神殿

ギルバレスがいるという山の中腹に、神殿が立ちはだかっていた。迷宮の入口になっている神殿を何としても突破しなければならない。

魔王ギルバレスの迷宮

ギルバレスは、この迷宮の上、山の頂上にそびえたつ城の中にいるという。いよいよソーサリアンとギルバレスの最後の戦いが始まる。

各機種　3800円

※表示価格に消費税は含みません。

堂々
ひかってなけりゃ、男じゃないぜ！

Xak［サーク］™

The Art of Visual Stage

スタートは主人公の住むフェアレスの町から……
しかし、一歩町の外へ足を踏み込めば、そこは戦いの世界。体は小さいのに異様に強いモンスターや奇妙に接近してくるモンスター達が襲いかかる。右へ進めば毒沼、左へ進めば断崖絶壁。こうしてゲームを進行している間もVRシステムの効果により今までとはまったく違った自然な感じを体験して頂けることでしょう。他にも女の子を背負ったり、ゴンドラに乗って眼下の地へと移動したり、Xak独自の演出が各所に盛り込んであるのです。そうして、ようやく地下の町ネムヌへたどり着く。ここでしばしの安息。さあ、この先いったいなにが待ち受けるのか!?BGMはすべてオリジナル、全43曲の挿入曲がXakの世界を存分に引立ててくれます。この素晴らしい世界感を一刻も早くあなたに実感して頂きたい。

○水槽の水が波打ち、中からモンスターが出現。

○女の子が倒れている。背負って家まで運ぶことも当たり前に出来る。

特報：Xak サウンドエフェクトCD 5月25日新発売! ㈱ポリスター Datamレーベルより

ついに手にする時が来た!

新開発「VRシステム」による超自然感覚

フルサイズ、迫力のゲーム画面

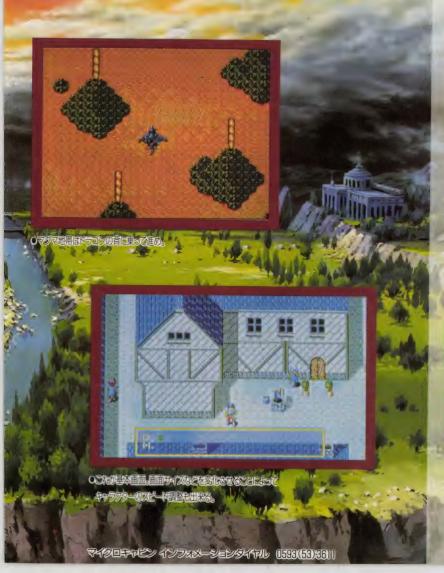
個性を持ったキャラクター

精密なグラフィック

オリジナルシステムメニュー

○マグマ地帯はドラゴンの背に乗って進め。

●これが基本画面。画面サイズなどを変化させることによって
キャラクターのスピード調整も出来る。

マイクロキャビン インフォメーションダイヤル 0593(53)3611

5月発売!

PC88SR以降/PC98シリーズ(6月発売)

¥8,800 標準小売価格

(表示の価格には消費税は含まれていません)

これがVRシステムだ

この写真を見ても違いのわかる人は少ないでしょう。
しかし、これが従来のRPGに欠けていた最大の点なのです。プレイしてみて初めてその素晴らしさに気づいて頂けることでしょう。このVRシステムの搭載によってRPGはまったく新しく生まれ変わったのです。

アクション性

個々に個性を持ったキャラクターの動きとスピード。従来のRPGと同じ感覚では——。

会話が豊富

会話がバラエティー豊か。メッセージ数が多いので会話だけでも十分楽しむことができます。

マイクロキャビン

株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

CROSS MEDIA SOFT
ベストセラー
満員御礼！
やじうま ペナントレース 1988
入団発表
ペナントレース開催中！
●PC-9801シリーズ●PC-286シリーズ（要384K以上、2ドライブ、ディスク3枚組）¥7,800〈税抜価格〉
●PC-8801SR以降（要2ドライブ、ディスク3枚組）¥7,800〈税抜価格〉
今、話題独占のプロ野球完全シミュレート興奮ソフト。
希望の球団に入団、厳しい練習のあと実際にゲームに出場。
チームをリーグ優勝に導き目指すは日本一と最優秀選手。
夢の日米対決もあるぞ！
ゲーム中は投手あるいは野手としてプレイするだけではなく監督の采配も実行。
★ゲームにはスケジュールに従って130試合を行うペナントレース・モードと友達と対戦できるオープン戦モードがあります。
★ペナントレース・モードのゲーム中、プレイヤー本人が出場している場合は選手兼監督、出場していない場合は監督として采配を振るいます。
★ペナントレース終了後は全成績表示、リーグ優勝の時は日本シリーズに出場、日本一になればなんと大リーグ・オールスターチームと対戦。
★S・P両リーグ全12球団各チーム一軍25人二軍10人の35人。合計420人の選手を登録。（監修：田淵幸一氏）（仕様及び画面写真は全てPC-98版です）
練習モード
実技、体力、走力の3種類の練習をこなすのだ。
他球場の結果
田淵幸一氏の解説とともに他球場の結果をみる。
成績表示
チーム成績、打率成績、投手成績などの成績を表示。勿論MVPも。
ゲーム画面
全11球場。投げる、打つ、守る、それぞれ変化に富んだ画面で楽しめる。各球場ごとのイベントも嬉しい。
1989年度最新データ集も発売!!
新入団選手、トレード選手、新外人選手を完全収録（'89年3月10日現在）。このオフの話題を独占した新球団も登場です。
豪華選手完全データ・ブック付き解説書で登録選手のデータが一目瞭然、作戦もバッチリ。
1989年データによるペナントレースの結果はこうなったが、君の場合は果して……。
やじうま ペナントレース 1989データ
好評発売中
●PC-8801SR以降●PC-9801シリーズ ¥4,800〈税抜価格〉
●発売 ビクター音楽産業株式会社
通信販売
当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料）
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉TEL.03-423-7901
スタッフ大募集！
■ゲーム企画■プログラマー■宣伝 詳しくはTEL.03(423)7901 吉岡まで

6月末発売予定
CD2枚組予定 価格未定

FM TOWNS
FUJITSU FM SERIES PERSONAL COMPUTER

あのラスト・ハルマゲドンがFM TOWNSで登場！
音声出力によるストーリー進行や、更にグレードアップした
イベントグラフィックなど遂に1GバイトのRPGの誕生か?!

■PC8801SR以降シリーズ5″2D 7枚組 好評発売中！
■PC9801シリーズ5″2HD 3枚組 好評発売中！
5″2DD 4枚組 好評発売中！
3.5″2DD 4枚組 好評発売中！
■X1シリーズ5″2D 7枚組 好評発売中！
■MSX2 3.5″2DD 5枚組 好評発売中！ 各7,800円
■X68000 5″2HD 7枚組 好評発売中！ 9,800円

※この価格には、消費税は含まれておりません。

この地上で今、一体何が起ころうとしているのか?! 音が躍る、映像が湧く。
——進化したマシンで、はるか彼方までひとっとび!!

お求めは、お近くのパソコン・ショップで、通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社へ お申し込み下さい。送料は当社負担となります。

MSXマークはアスキーの商標です。
ブレイングレイサービス・テレホン
03-230-0664

株式会社ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7
九段NIビル
Tel.03-264-3039

大特集
最新ソフト
徹底攻略法
スタートレーダー STAR TRADER
サーク Xak
信長の野望 戦国群雄伝
水滸伝 九紋竜史進編
マイト・アンド・マジック・ブックII 第2次調査隊
リングマスターII 永遠なる想い RING MASTER II
銀河英雄伝説
クリムゾンII CRIMSON II
ガンシップ GUNSHIP
アドヴァンスト・ファンタジアン ADVANCED FANTASIAN
テトリス TETRIS

イラスト・トニー川口

最新ソフト
徹底攻略法

再び参上しました、ジラーフ川崎です。ここんとこずっと、スタ・トレ(スタートレックではない、念のため)をやり込んでいる。正確には、最後までいこうと、必死になってた。努力のかいあって、とりあえずエンディングを見ることができたけれど、それさえ、丸一日ぶっ通しでプレイして、やっとだったりする。やっぱりシューティングの才能ないのかなぁ。でも、ボクが最後までできたんだから、どんな人でもエンディングは見られるという保証がついたようなもんだね。まあ苦労したかいあって、いろいろとこのゲームの特徴がよくわかったので、そのあたりから報告していこうか。

スタートレーダー

STAR TRADER

日本ファルコム
■PC-8801SR/88VAシリーズ　8,700円

シューティングだって、ひと通りしか解き方がないんじゃ、つまんないよね。

詰まったらオプションを取り替えてみる!

プレイを始めてスグ、2000ディラをもらえるから、とりあえずレーザーなんかが欲しくなるね。でも、ここはちょっとガマンなんだ。なぜかというと、レーザーは連射ができない。いくら破壊力が大きいからといっても、何度もキーを押し直さなければならないから、どうしても他の操作が雑になりやすいんだ。その点、バルカンは押しっぱなしでいいから、機体の操縦だけに専念できる。いくつかの航路を試してみて、だいたいの感じをつかむまでは、オプションを買うのはあまり意味がないんだ。「基本はバルカン砲!」ということを、よーく念頭に入れておこう。

たとえば、シブラとの間のアステロイドベルト。ここをバルカンで乗り切れないようじゃ、前途は暗い。レーザーに替えたって、ぜんぜんラクにはならないはずだ。機体のあやつり方とか敵の弾のよけ方、安全地帯の見極め方とか、シューティングをプレイするんならぜったい身につけなくちゃならな

いことってある。シブラとの間は、これにちょうどいいと思ったわけ。最初にボルマンのおっちゃんからもらう仕事はシブラ行きとルーファ行きの2つがあるんだけど、いきなりルーファ行きはきついな。どちらが出るかは、どうやらランダムみたいだ。自信のない人は、何度か立ち上げ直して、シブラ行きから始めるといいだろう。1000ディラは安いと思うかもしれないけど、

「レフィ、いじめてるわけじゃないんだよ」

両方の仕事とも受けられるからね。

オプション兵器で効果の高いものは、フォトン系だ。これはキーを押しっぱなしで連射してくれるし、前面に展開するから敵のミサイルを防ぐ盾になってくれる。レーザーのような細いビームだと、この盾効果が期待できないから、どうしても避ける操作が必要になってくるでしょ。シューティングに慣れている人なら、そのあたりのダイナミックな動きに興奮できるんだろうけど、ボクなんかがやろうとすると、たいてい壁とかの障害物にぶつけちゃって、敵の弾に当たるよりひどいダメージを受けちゃう。

フォトンβなんかになると、ほとんど無敵。前方からまっすぐ飛んでくる弾にはまず当たらない（デカキャラのビームは別ね）。ヘタに避けるより、まっすぐ飛んでいたほうが、目的地に着いたときに残っているパワーが多かったりする。それともうひとつ、フォトン弾は機体の正面よりも広がって飛んでいくから、駆逐艦とかの砲塔やミサイルの発射口を壊すのにとても便利。敵の弾を避けながら、何度も攻撃をくり返すという高等テクニックをマスターしなくても大丈夫なわけ。

ミサイル系（マウントB用）は、前半ではほとんど意味がない。あれば、多少ラクかなとは思うけど、ミサイルを撃ち続けるためにキーを押すほうが面倒くさい。フォトン系を持っていたら、ぜんぜん撃たなくてもなんとかなっちゃうね。

ミサイルが本当に役に立つのは、モルガナの要塞に突入するとき。グレイプやガルムといったホーミング・ミサイルは、砲塔をつぶす助けになる。まん中を突き進みながら、とことんミサイルをばらまく。サイドの砲塔がなくなれば(少なくなれば)、機体の受けるダメージはずっと少なくてすむ。バリアーも長持ちする。気をつけるのは、壁にこすらないようにすることだけでいいわけだ。アルスヴィドやギャルプだと、どうしても壁際に寄って、攻撃しないとならないから、それだけ操作がむずかしいというわけだ。

ファルバウディは、逆に狭いところでは効果が目立たない。使い方が悪いのかもしれないけど、連射しづらいのがイタイ。広いエリアでミサイルの弾幕を張るとか、デカキャラの背中とか腹にある砲塔をつぶすというふうに使うのがいいみたいだ。ボクはほとんど使ったことがないので、くわしくはわからないけどね。

いままで書いてきたように、オプション兵器は、プレイがややラクになるといった効果があるけれど「これさえあれば、このルートはぜったい行ける」というような効果はない。フォトンβくらいかな、手抜きプレイができるオプションって。

というように、やっぱり基本はバル

カン。あとで書くけど、バルカンでどこまでいけるかによって、後半の展開が違ってくるんだ。

スピード調整は積極的に使おう

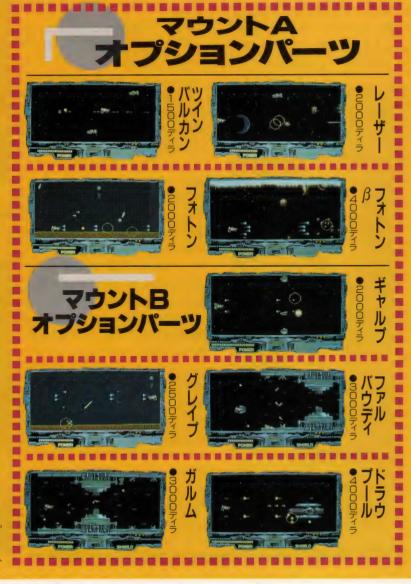
バルカン砲で、どうもうまくいかないとか、あとちょっとで目的地に着けるのにって人は、さっそくスピード調整を使ってみよう。この機能、べつにハンディキャップというわけではなくて、スピードが遅くなれば、バルカンの連射も間延びするし、速くなればなったでこれがとっても気持ちがいい。単純に、プログラムの実行速度をコントロールするだけのものなんだね。よく見ていると、いちばん速くしたときには、画面上のキャラが増えてくるとじゃっかんスピードが遅くなる。このあたりが、PC-88というハードウェアの限界ってことだ。慣れてくれば、逆に速いほうがプレイしやすかったりするけど。

ふつうにプレイしているぶんにはそれほど必要を感じないが、バルカンで駆逐艦なんかを相手にしようとするときだけは、いつもいちばん遅いスピードにしていたかな。そうそう、それからゼライアとかいう宇宙生物！　こいつらを突破するときは、どうしても頼るしかなかった。それでも何度かトライしてやっとだったからね。

あいつはこっちの機体を追いかける動きをするから、なんとか根元がクリアになるように誘導したい。それが、腕が悪いのもあるけれど、小惑星なんかの障害物がじゃまになって、どうしてもうまくできなかった。上から回り込むと、どうもぐあいが悪いみたいだね。条件さえ許せば、なんとか下側からアプローチしたい。あとは、それぞれの位置を覚えるくらいプレイをくり返して、運を天に任せて撃ちまくるかな。

敵機が襲ってこないのと、ゼライアが1匹とか2匹でしか出てこないので、ルート全体が長く感じる。つい、スピードを速くしたくなるけれど「これで最後かなって思ってもまた出てくる」というパターンだから、よーく注意しないといけないよ。

後半戦に向けてお金を貯め込む

どんな選択肢を選んでも、ゲームが行き詰まってしまって、それ以上プレイが続けられなくなるということはない。すべての選択は、ゴールに通じているということを前の号に書いたね。これを逆手にとって、できるだけ仕事をしてお金をためようとしたら、いったいいくらになるのかを試してみた。といっても、要するにオプションを買わずにバルカンだけでがんばって、しかもできるだけ遠回りをするように選んでいっただけだ。具体的にいうと、レフィの依頼を断りまくって、ボルマンから仕事をもらった。それでも、最初のを含めてボルマンから2つ、それとギュンターの依頼を受けたぐらいの違いにしかならなかった。ああ、カットナーを運ぶというのもあるけれど、

これはだれでも成り行きで乗せてしまうんじゃないかな。
　そうやって、リガンディアの直前まで、11万ディラのお金を貯め込んだんだけど、巨大戦艦をどうしても落とせなくて、とうとうフォトンβを買ってしまった。バルカンとアルスヴィドだけだと、どうしても敵のホーミングミサイルを受けてしまい、とても持ちこたえられないんだ。
　今でも、艦橋にずいぶん弾をぶち込んでいるのだから、もう少し練習すればなんとかなったかもしれない。とにかくバルカンは威力が小さいから、何を落とすにも大量の弾を撃ち込まないとならない。それがキビシイ。
　リガンディアに着ければ、ミサイルの高いものがそろっている。モルガナ突入は中盤のヤマだから、ここで装備を整えておくのがいい。どうせモルガナでは武器は手に入らないのだから、ここで所持金を全部使い切ってしまったっていいんだ。せめてガルムが欲しいけれど、グレイプでもかまわないかな。ミサイル系はあくまでも予備兵器だと考えたほうがいい。ハデさからいったら、ドラウプニルがいちばん。ホーミングしてくれないのが欠点だけれど、どんなものも1発でふっとんでくれるから、気持ちがいいし、障害物の除去にもすごい役に立つ。ただし、効果的に使うには、ある程度の腕が必要なのだな。

最初は、お金を貯めるという目的で始めたんだけど、だんだんバルカンの面白さがわかってきた。途中からは、意地になって、どこまで行けるかに挑戦していたんだ。これが、思ったより行けたんだよね。キビシイのは多砲塔のデカキャラだけで、航路の移動ではパターンさえつかんでしまえばバルカンでも問題なし。3回のトライで抜けるところが5回になるくらいの違いしかない。何よりも、密度の濃い弾幕を張れるから、照準が簡単。弾筋を敵機のほうへ持っていく感じ。それと、背景にうまりがちな障害物もすぐにわかるというメリットもあった。

最新ソフト徹底攻略法

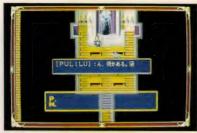
マイクロキャビンが新開発「VRシステム」を駆使して製作しているRPG『サーク』がいよいよ完成間近となった。本誌今月号が出るのとほとんど同時に発売されるようなので、今回はゲームのシナリオ第1部を徹底解説し、読者諸君のゲーム攻略に役立ててもらいたい。

サーク

XAK

マイクロキャビン

PC-8801SRシリーズ, PC-9800シリーズ　Ⓓ8,800円

VRシステム能力全開。超現実的グラフィックスが新たな世界を創る。

町の中では、この教会がけっこう重要なんだ。

今月は徹底攻略ということで、実際にゲームをプレイしながら解説を加えていきたいと思う。今月はとりあえず、シナリオの第Ⅰ部の重要ポイントについて解説していこう。

さて、このシナリオ第Ⅰ部では何をしなければばならないのか？　目的は何なのか？　これがまずいちばん大切な問題だ。『サーク』全体としての目的は、先月号までに書いたように、250年の眠りから覚めた「バドゥーの魂」（悪いやつの魂ネ）を再び「永久永壁」へ閉じ込めることだったはずだ。その目

君の使命は重大だゾ

いよいよ「サーク」の制作も大詰めに入ったようだ。少し発売日が変更になったけど開発は順調に進められている。PC-88版と98版の制作は同時進行で行われていたようで、編集部に送られてくるテスト版ディスクをプレイしてみると、両方のスタッフたちが「どっちがいいモノに仕上げられるか」という感じに競い合っているみたいで、ほほえましい。

●主人公の母親

主人公を暖かく見守ってくれているやさしい母親。父が行方不明になったショックで失明してしまう。なんとかしないとな。

●ボビーの父親

息子のボビーは主人公の親友。武器屋を営み、息子にもあとを継がせたいと願うが、息子が武器嫌いで困っている。武器の相談にのってくれる。

悪の手先衆その①

VRシステムの特徴を生かし、モンスターのキャラクターもリアルにできている。シナリオ第1部に登場するキャラを紹介。

バジリスク。大きなトカゲ。でもほんとうは恐ろしい怪物で、足が速い。見ると腐乱死する？

スケルトン。おなじみのガイコツ。人間と同じ剣を武器としている。人間のなれの果て。

トロール。全身を赤で統一したフェラーリみたいなヤツ。足は速い。他の怪物にも嫌われている。

ハーピー。足はとても遅いが、主人公を見つけると、とても速くなる。こしゃくなヤツ。

的を果たすには、どうすればよいのか。そこから考えてもらうと第1部の目的もだんだんわかってくると思う。第1部では、「バドゥー」についての情報収集をすることはもちろん、後々の戦いのことを考えて、自分のキャラクターの鍛練を重ねる必要がある。アイテムを探し出したり、重要人物に会わなくては先には進めない。どんなRPGでもそうだけど、オープニングシナリオはナメてかかっちゃダメというワケだ。

ゲームが始まると、主人公は自分の住む町に現れる。そこには、主人公の母親や幼なじみ、そして情報提供者がいる。これらの人々から、町の外の情報を聞き込み、戦いへ行く前の下準備をしなければならない。とりあえず、この村に住む重要参考人をピックアップして、どんな情報を教えてくれるかを、チラッと紹介しておくから参考にしてオクレ。それにしても看護婦はどこかで見たような……。

ところで、主人公の父親が行方不明になってしまっているということは、ゲームをプレイしてみれば、町を歩いている人々にすぐに教えてもらえる。しかし、くわしいことはほとんどわからない。それについての情報を入手していくのも、第1部でやるべき仕事だ。バドゥーがよみがえったことに、父が何か関係しているのか？　気になるところだ。

冒険を始めるのには、町長の許しがないとまずいんだ。だからまず町長の家に行ってみると、町長の孫娘、美少女のエリスが出迎えてくれる。しかし、町長に会うのには、どうやらひと仕事してこなければならないようだ。エリスが町長のメガネを探してきてほしいというのだ。がんこジジイの頼みなら聞いてやらないけど、カワイイ娘の頼みなら聞いてやろうじゃないか。

メガネのある場所を、暴露してしまおう。それは、教会に落ちているんだ。教会の長いすのところをこまめに探してみてくれ。ホラ、見つかっただろう。そのメガネをエリスのところに持っていけば、町長に会わせてくれるというワケだ。町長の家には、メッセンジャー「ピクシー」という美しい妖精がいる。この妖精が言うには、「バドゥーの魂を閉じこめられるのは、神デュエル

地表に意味ありげなシンボルあり。ビックモンスターでもいそうな気配。

●エリス

町長の孫娘。明るく優しい女の子。いわゆるお嬢様タイプか。町から出るためには必ず会わなければならない。重要人物。

[エリス]：まあ、PULILU君、ちょうどよかったわ。

[エリス]：そうだ、今、おじいちゃんがね、あなたを呼んできてくれって言ってたのよ。こっちへ来て。

●町長

この町の実力者。冒険に出発するときにお金を出してくれる。ヘンな帽子に丸い小さなメガネ。なかなかいいセンスしてるよ、ホント。

[町長]：おお、PULILU、待っておったぞ。お前の家をたずねて、はるばる南のお城からお客さんが来とるんじゃ。

[町長]：昨日の夜に、窓のところでぐったりしとった。

●ピクシー

ウェービスの国王の使命を受け、この国と救世主を求め飛んできた美しい妖精。現在の町の外の情報を教え、紋章を渡す。超重要人物。

[ピクシー]：あなたが、ドルク・カートさんですか？

[ピクシー]：それでは、ドルクの子PULILUに、王からのメッセージを伝えます。

●教会の神父

教会、寺院といえばRPGではなくてはならないもの。気のきいたジョーク（イヤミ）もニクい教会の主。お世話になります。

[牧師]：やあ、PULILU、今日はどうしたのかね。お前が教会に顔を出すなんて。雨でも降らねばいいが。

しかいない。しかし、神デュエルはすでに他界している。となると、この目的を果たせるのは、あなたしかいない。あなたは神デュエルの末えいなのだから」。思ってもみなかった、衝撃的事実が発覚する。

■水龍出現！
神殿に現れるボスキャラ。見るからに強そうだ左右の池から水柱のごとく現れ、火をはく。恐ろしや。

■水龍攻撃！
出現した水龍。こーんなぐあいに動き回る。こんなところがVRシステムの見せ場。実力がいかんなく発揮されている。

ついに冒険スタート。動揺するな

町長の許しを得て、ピクシーから紋章を受け取った主人公は、いよいよ冒険に出発することになる。町長からのセンベツで、武器をそろえようと親友で武器屋の息子、ホビーの家へ行ってみる。すると「あの小僧どこへ行っちまったんだい」てなぐあいに親父さんは御機嫌ナナメだ。しばらくしてボビーは見つかった。でも「武器なんてキライだ〜」と叫んで行ってしまった。オイオイ、ボクの武器はどーなるの？

そんなわけで、町の外に出てみた。う〜ん、すごくきれいだ。とてもリアルな感じがする。これがVRシステムの実力か。感心しつつ、美しい場面があれば、記念撮影でもするかのように、画面撮影をした。参考にしてくれ。

とりあえず、町長に言われたとおり、神殿へ行ってみた。が、敵が強すぎて先に進めない。しかたがないのでしばらく鍛練を重ねることにしよう。すると、いつの間にか森林地帯に来てしまった。そこには、開けた草原が広がっており、美しい川が流れていた。あたりを見回していると……。おっと、美しい少女がケガをして倒れているじゃないか。「お嬢さん、だいじょうぶですか？」と、言葉たくみに近づき、介抱してやろうと思ったら、「この近くに私の家があるの。送っていってもらえる？」ときた。「やりぃ」、主人公は彼女を背負い、家路を急いだ。主人公の心はすでに送りオオカミになっている？

崖っぷちにゴンドラを発見。桶に乗るのは一抹の不安が……。

彼女の家に着いたら、彼女の父親らしき人物が現れた。なんだひとり暮らしじゃないのか、などと思っているうちに「この娘を町の医者まで連れて行ってほしい」と頼まれた。ゲッ、町まで戻るのかと思ったが、この娘を助ければ、きっと見返りがあるに違いないという予感がしたので、再び彼女を背負い、町までの遠い道のりを歩き続ける。

町の医者といえば、そこにいる看護婦がこれまたカワイイ娘だ。でもどこかで見たような気がするな〜。

再び町を出発して、少女の家に戻った。すると、この近くにある「聖なる木」を倒してほしいと言われる。ボクにきこりにでもなれというのか。聖なる木とは、悪にとりつかれた巨大な木

倒れている少女を背負って家まで送ってあげよう。ヘンな気をおこすな。

聖なる木

森の中に、悪の力にあやつられている「聖なる木」がある。本当はまともな木らしい。攻撃はけっこうキツイから心してかかれ。

悪の手先衆 その②

たかはぴがゲーム中にチェックしたモンスターのたぐいを紹介。迫力あるキャラクターがいたるところに現れる。

サイクロプス。1３目の巨人。怪力と強じんな肉体の持ち主。でも動きがニブイ。

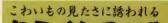
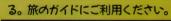
ケルベロス。神殿に生息する強そうな動物。山犬かオオカミの化け物だろう。ツヨイ。

ドゥル。ドラゴンの１種とみた。神殿に生息している。ハッキリいってコワイ。

これは、怪物じゃない。「セライレーン」にも出たプリルーだ。愛嬌があってカワイイ。

こわいもの見たさに誘われる

クライシス・ゾーン

危・険・地・帯inサーク

ウェービスの国に存在する名所の数々。その中には恐ろしいところもある。旅のガイドにご利用ください。

フェアレスの村。平和に暮らしていたこの町の危機を救うのはキミだ。

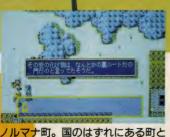
森にある民家。民家というより豪邸だ。何か秘密がありそう。

神殿。絶壁の上にそびえたち、豪華けんらんな城。とってもコワイ。

沼地。ドロの成分不明。強い敵がウヨウヨいる。

神殿の中には危険がいっぱい。でも行かねばならぬ。

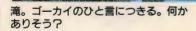
洞窟。VRシステムの見どころ。広い!

滝。ゴーカイのひと言につきる。何かありそう?

ノルマナ町。国のはずれにある町というより貧乏村。

どこかで見たことのあるムスメ

フェアレスの町の看護婦。誰かに似ているゾ。『電脳◯園地』では残念でしたねェ。こんなところにいたんですか。

の化け物だ。主人公が近づくと、これまたデカイ木の実をとぎれなく飛ばしてくるので、けっこうアクションゲームの腕を要求されるゾ。

ひと仕事終えて、神殿へ再び突入。けっこう広くて迷いそう。ここにいる人々はケガをしていたり、腹がへっていたりで、元気がない。それにくらべてモンスターの威勢のイイこと。でもここにいる人々の頼みをきいてやれば、オイシイ情報を仕入れることができるんだ。ここをクリアするにはボスキャラの水龍を倒さねばならない。かなり手ごわいから心してかかろう。

今度は、川の下流の方へと進んで行った。巨大な滝がある。滝の裏側には何かあるのではないかと、ピンときたが、わからずじまい。方向を変えて、崖の方に行こうとしたら、いきなり沼が行く手をはばみ、ドロドロとした液体が動きを鈍くする。

かろうじて脱出して、とある村に着いた。平和そうな村で、ウサギのような動物が村を歩いている。ここで、オイシイ情報を得た。「この近くにゴンドラがあり、それを下って行くとダンジョンらしきものがある」と言うのだ。これは興味シンシン。何が待つのか!?

さて、急ぎ足ではあったが、ひと通り第1部のプレイができた。この分だと『サーク』には当分ハマりそうだな。

最新ソフト
徹底攻略法

某月某日、仕事で編集部を訪れていた私に編集長がのたまわれた。
「レベル1でやってるなら､ラクに終わるよな｡原稿早目に頼むよ」
なんのことか。もちろん、私が3月号より任されているこの『戦国群雄伝』の徹底攻略法のことである。
確かに私はレベル1でプレイしていた。そして確かにそれはあまりにも簡単すぎた。ならば、やってやろうじゃないか。レベル5で。シナリオ2の『信長の野望』で――。
てなわけで、先月号で終わったと思われた『戦国群雄伝』の徹底攻略法は、しょーこりもなく続いてしまうのでした。「信長――」フリークを自認するあたいをなめんなよってか…！

信長の野望
戦国群雄伝

光　栄

PC-8801SR以降, PC-9801シリーズ, X1turbo　Ⓓ9,800円
オリジナルサウンドウェアつき12,800円

今度はシナリオ2だ！
打倒信長

与志田謙信の養子 与志田景勝が征くっ！

シナリオ2の「信長の野望」は1582年・天正10年にスタートする。ゲーム開始時の勢力図を見てもらえればわかるが、ほとんどまっ赤っかで、信長の勢力が中央を掌握している。実際の歴史では。この年の6月2日にかの本能寺の変が起こるわけだが、ふつうにプレイしている限り、それは起こらないようだ。そんなわけで、このシナリオ2を信長でプレイするのは、よほどの初心者でない限りつまらん。はっきり言って、シナリオ2を信長でプレイして天下を取れないようでは、よっぽどのヘボである。そんなやつがいたら、かえって拝みたいくらいのものだ。まあ、もとより信長なんぞでプレイする気のない私は、例により越後の上杉氏でプレイを開始する。上杉謙信は、これより4年前の1578年3月に没してしまっていて、その後、養子である景勝がもう1人の養子・景虎を放逐して国主の座についている。
私は与志田景勝となり、領国を17か国持つ信長に、

各能力の重点はとにかく政治力と魅力だ！

巨人・信長に挑む与志田の精鋭！

◆ゲーム開始時の武将一覧

氏名	齢	攻	戦	魅	野	忠	兵	訓	装	隊
与志田景勝	27	93	88	98	74	／	50	80	76	騎
斎藤　朝信	57	42	62	65	72	84	20	71	67	騎
上条　政繁	30	79	67	72	73	72	20	70	74	鉄
本庄　繁長	43	48	42	53	42	68	19	65	63	騎
直江　兼続	22	87	65	44	51	81	18	64	68	足
色部　長実	36	38	31	61	24	61	15	55	54	足
山浦　国清	45	35	33	43	34	70	15	53	52	足
吉江　景資	55	30	36	28	21	87	15	58	57	騎

たった1国で対峙する。

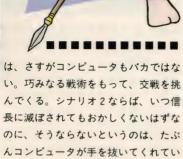
といったわけで始めてはみたが、レベル5ともなると、さすがにしんどい。信長ばかりでなく、どの国も強いのひと言。ちょっとやそっとじゃ、攻め込むスキなんか見せやしない。こちとらとて、ともかく攻め込まれないように国力を保持するので精一杯である。しかも、突発イベントの台風は来るは、疫病は発生するは、一揆に謀反、もうほとんどわややといった感じなんである。

与志田景勝がんばる

とにかく、じっとガマンの子で6年間耐え忍び、内政のみに従事。ひと口に6年間なんていうけど、ゲームの中でもけっこうな時間である。その間、「治水度は89になりました」とか「○○の訓練度は76になりました」なんてメッセージばっか眺めてるだけ。これはもう、RPGの経験値稼ぎに通ずるつらさみたいなものがある。なんといっても『信長——』の華は戦闘である。それができずにモニターに向かっているのは、相当の忍耐力を必要とすることなんである。突発イベントに悩まされながらも、6年間も1国でそんなことだけやってたら、いいかげんすることがなくなってくる。石高、商業価値ともに999のMAXまで、もう少しのところまできちまった。兵も8人の武将にそれぞれ定員いっぱいの800。ここまできて、やっと他国へ攻め込む機会がやってきた。

ああ、しんど……。

織田・武田の小競り合いで均衡の破れた信濃へ攻め込んだのが1588年の6月。織田軍を退却せしめて、信濃を掌握することに成功する。そんでまた、信濃を攻め込まれないように国力保持。次の上野攻めまで、さらに2年の年月を要したのであった。

何度も言うようだが、とにかくレベル5はつおい。コンピュータ側との兵力の差が圧倒的にありすぎる。しかも訓練度・武装度がめちゃ高い。こちとらは、兵力を増やすことで手いっぱいで、とても武器購入なんぞに金をかけてられない。なんとか兵力を温存してそろそろ攻め込んでみようかと敵国のようすを探ってみると、400とか500ときやがる。これじゃ、よっぽどのことがない限り攻め込めない。それだけではない。レベル5ともなると、コンピュータの戦略もハンパじゃないのだ。レベル1でやってたときは、とにかく敵兵力よりも上回る兵力を差し向け、イノシシのごとく突進さえしていけば、なんなく勝てた。ところがレベル5では、さすがコンピュータもバカではない。巧みなる戦術をもって、交戦を挑んでくる。シナリオ2ならば、いつ信長に滅ぼされてもおかしくないはずなのに、そうならないというのは、たぶんコンピュータが手を抜いてくれているのだろう。

ともかく、1590年の9月にやっと次なる上野攻めが行われ、翌1591年3月に武蔵攻め、そしてまたその翌1592年1月に安房攻めと、1年に1国ずつという超スローペースで、領国をなんとか増やしていく与志田景勝であった。

戦略的余談

ここでひとつ、大兵力を温存する国をいかに打ち破るかについてふれてみよう。それはやっぱ、機が熟するのを待ち、それを逃さずのひと言しかない。隣接国での戦争、謀反や一揆による国力の弱体化をただひたすら待つ。もちろん、その勝機を逃さないために、金と兵糧、兵力には十分なる余裕を持たせておくこと。それとつい忘れがちなのが行動力。いざというときに身動きできないなんてことのないように。

な〜んだ、そんなこと百も承知とお

突発イベントでもう、わやや……

っしゃる御人もあろう。そこでもうひとつの勝機をお教えしよう。それは毎年の3月である。ご存じのとおり3月には、すべての武将がひとつ齢をとる。このとき寿命に達した武将は死亡し、その武将配下の兵士もともに消えさるのである。兵力500の国でも、その死亡した武将が100も配下の兵士を持っていたら、ガクッと400に減るわけだ。さすがのコンピュータも、そこまでは頭が回らないらしい。もちろん、これはプレイヤー側にもいえることなので、賢い人間様は3月が近づいたら、高齢で先が長くないような武将の兵士は、この際戦闘力が低くてもガマンして、だれか他の若手武将に移しておこう。とくにシナリオ2は、みなけっこうの高齢でスタートするので、毎年のようにだれか死んでいくぞ。

自国の兵力を増やす方法についても触れよう。基本的には、徴兵と人材登用しかないわけだが、なんと行動力0で兵士を増やさないという、おいしい方法がある。それは先月号でも、その無意味さを述べていた外交である。そう、先方から送られてきた姫を当家の嫁にいただきたいとか、われらと同盟を結びまかせぬとかいう使者を捕らえるのだ。直接の隣接国でない限り、外交なんぞ無視して、捕らえて召し抱える。取り逃がすことの方が多いかもしれないが、捕らえられた武将が兵士をたくさん持っていたりしたら、もうけもの。政治・戦闘力の低い武将だったら、兵士だけもらって即刻クビに。軍師レベルの武将だったら、ほうびを与え忠誠度アップ。とにかく、大名同士の友好度なんて、ほとんどイミないのだから。

与志田景勝ようやるよ

ゲームを開始して10年、やっとの思いで領国を5つに増やしたものの、一方

天下取りの名勝負・2選!!
V.S徳川家康・武田勝頼

遠江

信濃から遠江に攻め入ったところ。兵力ではわが軍が勝っているが……。

あれだけいたわが軍の兵も、こんなに少なくなってしまった。果たして退却せんでいいものか。

城壁を乗り越え、総大将のみを攻撃するのだ。やみくもに攻めてもダメ。

信濃から三河に進軍。南側がやや手薄なようだ。

早くも敵は籠城。足軽隊をうまく使いこなせ。

機動力を蓄え、堀を渡り、本丸へ突撃。かろうじて勝つ。

三河

最期の攻防

出雲伯耆から石見へ。あの進入不可能の山岳地帯がくせもの。

石見

兵糧切れを待つ。持久戦だ。

夜陰に乗じて、総大将信長に突撃！

信長はほぼ西国をまっ赤っかに染めている。少しでも気を許すと、レベル１では見られなかった戦闘意欲むきだしのコンピュータ信長が、攻め入ってくる。

ともかく隣接国の少ない国に余剰兵力を送って攻め込む。越後から越中へ。越中から加賀、能登へ。捕らえた武将は、ほとんど召し抱えてほうびをとらす。人材不足では国も動かない。

そうこうしているうちに、ゲーム開始当初のような身動きがとれない状況はなくなり、１年に２国、３国と攻め込めるようになってきた。それでも敵はまだまだ強く、レベル１でプレイしてたときのような「一気に、ひねりつぶしてくれましょう」なんて、軍師メッセージはほとんど聞けない。たいていが「油断ならぬ相手ですぞ」なんてこと言ってくれちゃう。

●移りゆく天下

1592年３月

ゲーム開始後10年経過。先は長い。

1600年９月

実際の歴史では、関ヶ原の戦いの年月。

1601年10月

残すはあと石見一国だべ。

一時は、北条氏から脅迫すらされてたわが国も、1597年・慶長２年10月には、最後の駿河を落とし、ほぼ関東・北陸を掌握するまでに成長した。あとは例のトコロテン行軍で、一気に東海道の国々をやつぎばやに落としていく。こう書くと、けっこう簡単に勝ち進んでるみたいだけど、なかなかしんどか

1601年10月というわけで 与志田景勝、勝った！

最終的な与志田軍領国一覧。みなさんホントお疲れさま。私も疲れまひた…。

国名	城主	金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	[illegible]	武将	兵士
1越後	本多正信	0	441	999	100	999	329	5719	100	256	3	
2上野	井伊直政	477	314	315	100	385	216	4554	100	195	3	
3武蔵	杉田成[illegible]	359	873	849	100	922	267	5810	100	192	3	
4安房	里見義康	0	282	286	100	291	194	3738	100	82	3	
5信濃	真田幸村	0	987	958	100	999	274	4427	100	149	3	
6甲斐	鳥河隆昌	999	999	311	100	243	247	2149	100	210	3	
7相模	黒田官兵衛	315	799	359	100	413	265	2457	100	550	4	
8伊豆	佐々成政	0	188	205	100	191	194	1084	100	97	3	
9駿河	直江兼続	0	0	290	100	417	269	1652	100	225	3	

国名	城主	金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	[illegible]	武将	兵士
10遠江	本多忠勝	0	712	431	100	463	214	2379	100	290	3	
11能登	江寺正孝	0	173	183	100	368	175	964	100	136	3	
12越中	本田[illegible]	0	498	412	100	605	204	1795	100	288	3	
13飛騨	細川[illegible]	0	515	300	100	209	167	820	100	182	3	
14加賀	生駒親正	756	583	215	100	470	222	1588	100	136	3	
15越前	山本[illegible]	562	996	332	100	488	259	2335	100	193	3	
16美濃	吉川広家	442	998	379	100	548	161	3585	100	225	3	
17尾張	鳥居元忠	0	996	302	100	407	301	3762	100	227	3	
18三河	[illegible]	762	999	336	100	401	283	2900	100	289	3	

国名	城主	金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	[illegible]	武将	兵士
19近江	松岸基昭	735	998	336	100	624	260	4379	100	257	3	
20伊賀	細川忠興	899	997	168	100	432	204	1012	100	109	6	
21伊勢志摩	佐久間盛政	0	418	244	100	338	254	4450	100	159	3	
22山城	上川孝重	999	997	253	100	398	375	5406	100	133	3	
23大和	前田正孝	681	996	245	84	256	220	2885	82	127	4	
24紀伊	金森長近	826	899	233	100	278	194	3239	100	165	3	
25摂津和泉	宇喜多秀家	935	995	347	100	508	310	7197	100	298	7	
26丹波	石田三成	0	996	287	100	403	171	2202	100	143	3	
27丹後若狭	加藤清正	999	995	393	100	406	181	1541	100	108	3	

国名	城主	金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	[illegible]	武将	兵士
28因幡但馬	[illegible]路信綱	985	799	232	100	420	141	2914	100	183	3	
29[illegible]	池田[illegible]	999	999	247	100	364	134	4078	71	212	7	
30出雲伯耆	与志田景勝	999	999	212	100	488	220	2429	100	200	15	132
31三[illegible]	[illegible]	999	999	252	100	432	186	4444	100	253	7	
33安芸	大寺[illegible]	167	304	315	100	246	237	2400	100	263	8	
34周防長門	織田信孝	466	909	327	100	329	209	3196	100	305	16	[illegible]
35[illegible]	鈴木重秀	887	879	194	100	394	208	2145	100	185	5	
36阿波	下村直実	999	996	149	100	361	195	2224	100	141	3	
37伊予	[illegible]	333	995	206	100	460	167	3330	100	193	6	

国名	城主	金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠	[illegible]	武将	兵士
38土佐	長宗我部盛親	103	999	165	100	181	191	2724	100	156	4	

与志田景勝様、天下は貴方様のものにございます

った。とくに徳川、武田の攻防には、すさまじいものがあったのだ。

1598年、99年とそれぞれ4か国ずつ増やし、ついに東日本を制圧。ここまでくれば、もはや信長とも対等にわたりあえる。信長軍は前線をジリ貧だ。それにそろそろ、信長、寿命で死んでくれてもいいころだと思うが、いまだに健在。「人間五十年——」なんて言いながら1600年に66歳になっても、のうのうと生きている。

1600年、慶長5年は、天下分け目の関ケ原の年。与志田軍は次々と織田の領国を落とし、その年のうちに9か国前線を押し出す。

そして翌1601年、四国を平定させ、山陰の石見に封じられた信長を、10月ついに、討つ。兵970対695。わが軍の方が兵力の数は勝ってはいるものの、どうしてなかなか最後の最後で敵もなかなかしぶとい。山岳地帯をうまく利用して、総大将に攻め込ませない。あれよあれよという間にわが軍が減っていく。これはマズイと、いったん退き、全軍待機。敵の兵糧切れを待つことにする。案の定、この作戦は成功。もともと兵糧の少なかった信長軍は焦りの色を見せ、兵を押し出してきた。そこがねらい目と、わが軍はいっせいに総大将のみを目指して突撃。21日にわたる攻防の末、ついに信長を討ち死にせしめる。終わった……。

完全保存版 一目でわかる 戦国群雄伝・武将生没年図

戦い終わって夜が明けて

結局、天下統一までほぼ20年の歳月がかかった。レベル1でほぼ10年だったから、いかにそれがしんどいものであったか、みなにもおわかりいただけよう。実際の時間でも相当なものである。いくら私が「信長——」好きでもすべて終わったときには、こりゃ当分やりたくないなと思ってしまった。だいたい、原稿書くために写真撮ったりメモしながらプレイしているので、ふつうにプレイしているより、格段の疲労度があるんである。

それにしても4回も続けてきたので、いいかげん書くことがなくなってきた。もともとシミュレーションなんて、自分でその世界をどうやって楽しむかってもんだから、RPGみたいにあんまり攻略法なんて、いらんのだよね。それでも、ここまで読んでくださったみなさんには感謝。いろいろ反省点もございましょ〜が、応援してくださって、ありがとです。これでホントに終わりですが、いろいろ情報・質問とかありましたら、なんなりと編集部まで送ってください。できうる限り、お答えする所存であります。それでは、また別のゲームでお会いしましょう。(えっ、来月は円丈師匠との対戦レポートだって。口から出まかせの企画が、どうやら実現しちまったようだ。特集ページを御覧あれ。う〜ん。こりゃ大変だ…)。

ポプコムを歴史の教科書にしてしまったタクミが贈る、ホントにこれが最後の特別企画!

国	武将	生没年
能登	畠山義綱	?〜1577?
加賀	本願寺光佐	1543〜1592
三河	徳川家康	1542〜1616
志摩 伊勢	北畠具教	1528〜1576
伊賀	六角義賢	1521〜1598
近江	浅井長政	1545〜1573
越前	朝倉義景	1533〜1573
和泉 摂津	三好長慶	1523〜1564
山城	足利義輝	1536〜1565
紀伊	鈴木佐太夫	?〜1585
丹羽	波多野秀治	?〜1579
若狭 丹後	一色義道	?〜1579
但馬 因幡	山名豊国	?〜1626
播磨	赤松義祐	?〜1576
三備	宇喜多直家	1529〜1581
伯耆 出雲	尼子晴久	1514〜1560
長門 周防	毛利元就	1497〜1571
長門 周防	毛利輝元	1553〜1625
伊予	河野通宣	?〜1581
伊予	河野通直	?〜1587
土佐	長宗我部元親	1539〜1599

最新ソフト徹底攻略法

九紋竜史進編

天の巻

稲生達朗

西暦1101年、ときの皇帝〈徽宗〉が治める宣和年間のこと。大宋国は北方の僚国、さらには女真族の金ににらまれ、人民は不安におびえ、治安は乱れに乱れていた。それというのも、ときの奸臣〈高俅〉が私利私欲におぼれ、皇帝をないがしろにして栄耀栄華を誇っていたからだ。だが、ここに1人の英雄が満を持して旗を掲げた。

光栄
■PC-8801SR以降, PC-9801シリーズ　9,800円

プロローグ

シミュレーションゲームの醍醐味はキーをたたく人々によって新たなる物語が語られることである。

ここで、私〈稲生達朗〉は〈九紋竜史進〉となって、『水滸伝』の新たな物語を描きだしてみようと思う。

大衆文学の最高峰〈吉川英治〉は『水滸伝』を語り続けたが、精魂つき果て、志半ばにして、天に昇った。

私は、彼の偉業を継ぐためにも、ここに、すべての仕事を放棄して（テーブルトーク・ミステリーはべつですが)、雄々しくディスプレイに相対したのである。

光栄の誇る『水滸伝』はたしかに面白いゲームであるが、惜しむらくは、その人物同士のつながりは、義兄弟はあっても、婚姻はない。

私はあえて、今回のゲームに、いくつかの条件をつけたしてみた。主人公〈史進〉の婚姻を重要な点にしたことである。

婚姻といっても、別に〈結婚コマンド〉があるわけではない。

で、どうするのかというと、他の国で、女性が仲間になったとき、その女性が美人の場合に限り、わざわざ領地まで移動させて、忠誠度を100にするのだ。おおっ、これは『水滸伝』版ハーレムだ。

そして、もう1つ、高俅の軍に対しては、皇帝の勅命がおりるまで、絶対に手を出さないということだ。

しかし、その方法をとればいたずらにときが流れ、金国の侵入が始まってしまうかもしれない。だが、そのとき

はそのときのこと。

なお、以下に続く物語は、小説の形をとっているので、重要なコマンドについては、太字で表記している。

読者諸子がゲームを楽しまれる際の参考となれば幸いである。

それでは、〈九紋竜史進版『水滸伝』〉を、心ゆくまで楽しんでいただこう。

◆棒術の師 王 進

1101年 4月 "史進、立つ"のこと

雪原に風が走った。

凍河を駆けわたる馬蹄の響きが、暗鬱たる群雲の彼方に、むなしく消え去る。

１人の男が、赤毛の馬を駆っている。

寒春の１月。

河中府、少華山の一隅である。

男は吹きおりてくる凍えるほどの北

◆最初の仲間 唐 拭

風に正面から対峙していた。

坊州の先、慶州に向かう**逃亡**の途中である。

男の名は史進。18歳の盛りだ。

かつては華陰県河中府史家村の長者の１人息子であった。

雪のごとく白い肌。背に彫られた９匹の青龍。眉はあくまで秀で、四方を睥睨する眼力は、民たちに彼をこう呼ばせた。

九紋竜の史進、と。

史進が家を捨て、故郷を捨て、**逃亡**の途につかねばならなかったのにはわけがある。

河中府に巣くう山賊討伐に出かけたおり、そこの頭目朱武と好みを通じてしまったのだ。

運悪く、その行為が官軍に知れ、彼は家屋敷を焼き払われ、時の奸臣〈高俅〉に命をねらわれるはめとなった。

どこかに壺中の天地はないものか。

史進は、そう願い、慶州の地を踏んだ。だが、この地も、高俅の腐敗堕落した政治に蹂躙されていた。史進は、憤り、慶州にねぐらを定めた。

この地より興こって、民を安んじ、いつの日にか高俅を誅すことを心に誓ったのだ。

ある日、村の**居酒屋**で、１人の無頼漢と出会い、**仲間に誘った**。

彼の名は唐拭。

唐拭は史進の侠心に意気を感じ、史進のために忠義を尽くすことになった。

２人して、民に**奉仕**を続けるうち、史進のもとには、高俅に国を追われたいく人もの英雄豪傑が集うようになった。

「先生、見てください。私はついに立ちました。いつの日にか必ず高俅を――

――」

史進はいずこかへ去った師、八十万禁軍師範の王進に空を仰いで呼びかけた。

北宋平定

史進は延安府、嵐州、代州、大原府をまたたく間に制圧、魯智深、武松、朱武を**臺に迎えた**。

無頼漢どもに何ができるか

1117年 4月 "少華山を仮の梁山泊とする"のこと

大原府攻略中、史進は芙蓉の花にも似た乙女、瓊英と恋におちた。

戦乱の世に生を受けた不幸のため、自ら女人であること忘れ、銀の鎧に紅の靴をはき、画戟を携えた女神のごとき美丈婦に心を奪われたのだ。

義兄弟の馬麟が言った。

「恋は路傍の花とは申せ、男女の仲はいかな戦火といえども引き離せぬもの。ましてや、史進殿は大宋国に平和と安らぎをもたらそうとする大望のある御方。ただ1人の女人を幸せにできない者が、大宋国に希望をもたらすことなどできませぬ」

馬麟の言葉に納得した史進は渭州の山寺にて魯智深の仲人で仏前結婚をした。

「よいわ。よいわ。戦乱の中に咲く花ほど美しく、人の心を打つものはない」

朱武が心からの賛辞を呈した。

北の守りを馬麟に**任せ**、史進は瓊英とともに風翔府から京北府へと**移動**。

武松が、また1人の女人を連れて待っていた。名は白秀英。

「大義を興こそうとする英傑は1人でも多くの子をのちの世に残されねばならん」

史進は瓊英に問うた。

「武松殿の言うことがわからぬでもない。だが、私の愛する女は、お前1人。いかがしたものか?」

瓊英はさすがにさびしそうな顔を見せたが、やがて笑顔を史進に向けた。

「三国の英雄に劉備玄徳という人徳を備えた御方がおられました。玄徳殿も3人の夫人をめとったといいます。玄徳殿にしてそうなのですから、何を私が嫌がりましょう」

瓊英の言葉に史進は涙し、その後も、白秀英に続いて、李瑞蘭、孫二娘と夫人を迎えた。

史進の治める国々は、**奉仕**につぐ**奉仕**で安泰に見えたが、執拗に続く高俅の掠奪と侮りはとどまることを知らなかった。

そして、なんと、隆徳府の呂方が、馬麟の治める大原府目がけて侵攻を開始したのだ。

「弓を引いてはならん。兵を差し向けたのが高俅であっても、官軍は官軍。徽宗皇帝に弓を向けることはできぬ」

史進の懸命の説得も馬麟には届かなかった。そして馬麟は総力を挙げて、呂方の軍を隆徳府へ追い返した。

史進のもとに帰った馬麟は頭を下げ、「史進殿の命を破り、官軍と戦いました。存分に御処分を」

「民に施せ。それでよい」

国を守った馬麟に、どんな罰を与えようというのか。

史進は涙ながらに感謝の心を押さえ、今は申しわけないが**耐えてほしい**、徽宗皇帝の勅命が下るまでは、と頼んだ。

新たに**義兄弟**となった盧俊儀のすすめで、**天然の要塞である河中府**を仮の梁山泊とし、史進は河中府へ**移動**した。

義兄弟の契り――。

1119年 1月 "勅命下る"のこと

河中府に入った史進は、高俅の軍に対して一歩も退こうとはしなかった。

「なあ朱武殿。逃亡中の李応殿、催道成殿はともに**塞に迎えられたが**、あと1人、房州の豹子頭林沖殿をわが**塞に迎えたい**のだが、どうしたものか」

朱武、武松、史進の3人ともが林沖に申し入れたが、林沖は頑として応えず、ついには商州に侵攻を開始した。

「なぜだ」

史進は憤った。

「ともに高俅を倒し、大宋国を徽宗皇帝のもとへお返ししようと願を立てた者同士ではないか。それをなぜ、攻めこまれるのだ」

床の中で瓊英は史進の心に触れた。

「私はこれまで、史進殿の言うとおりに生きてまいりました。妻になれとおっしゃるのでなりました。河中府へ来いとおっしゃるのでまいりました。ですが、今度ばかりは、私に林沖殿を攻めさせてください。史進殿が攻めたとあっては民の聞こえも悪いでしょう」

瓊英に続いて白秀英も申し出てきた。

史進は武松と朱武に命じて、商州と房州に**遠征**した。

房州のように、**河のある国は船を買い求めた方が攻めやすく**、朱武は大勝した。

そのころ、徽宗皇帝の愛妾である李師師が逃亡の果てに、河中府へ到着した。

さすがに、音に聞こえた傾国の美女である。

まばゆいばかりの美しさに、史進をはじめ一同は絶句した。

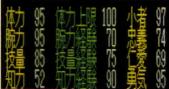
「皇帝の寵愛を一身に受けるのも無理はない」

史進は腔中でつぶやくと李師師にひざまずいた。

「史進殿。徽宗皇帝は史進殿だけを頼りになさっておられます。今にきっと、賊臣を討伐せよと勅命が下るに違いありません」

史進は李師師の言葉に涙を流して歓喜し、奥の館で丁重に**金銀を施した**。

武松と魯智深を北に**移動**させ、史進は自ら南宋**遠征**を決意したが、

「史進殿。あなたはわれらが頭。いたずらに身を動かしてはいけません」

盧俊儀はしぶる史進を河中府に留め、朱武とともに襄州、峡州へと下った。

今や滄州の王倫も**塞に迎え**、北は真定府から南は岳州までを史進は平定した。その国の数20有余。

そして、ついに、そのときはきた。

徽宗皇帝より高球討伐の勅命が下賜されたのだ。

これまで**耐えに耐え忍んだ甲斐**があったというものだ。

史進は全軍に討伐の命を下した。

皇帝の密使が河中府に到着した。金国は宋のようすをうかがい始めた。史進、38歳である。

最新ソフト
徹底攻略法

コンニチハ、『M&MⅡ』評論家のウーやんです。いやー、このゲーム、とてつもないという感じがひとしお。今まで出たRPGの中でこれ以上の大きさを持ったゲームがあったら教えてほしい。とうとう今回は最終回。このゲーム、ノーヒントでコンプリートした人は、いったい何人いるのだろう？　その人こそ、本当のRPGマスターといえるんじゃないか。この連載を見ながらプレイしてる君、けっしてそれは恥じゃないぞ。お待ちかね武器のマニュアルはp.186～187にあるから、そちらも参考にしてくれいっ！

◀4／17現在50人！

イラスト／ニコマート木村

マイト・アンド・マジックブックⅡ第2次調査隊

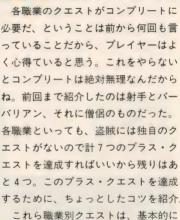
最終回

スタークラフト
PC-9800シリーズ，8801SRシリーズ，X1シリーズ，X68000，MSX2，FMAVシリーズ　Ⓟ9，800円

プラス クエスト

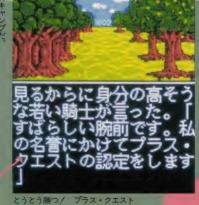
各職業のクエストがコンプリートに必要だ、ということは前から何回も言っていることだから、プレイヤーはよく心得ていると思う。これをやらないとコンプリートは絶対無理なんだからね。前回まで紹介したのは射手とバーバリアン、それに僧侶のものだった。各職業といっても、盗賊には独自のクエストがないので計7つのプラス・クエストを達成すればいいから残りはあと4つ。このプラス・クエストを達成するために、ちょっとしたコツを紹介。

これら職業別クエストは、基本的に

ここにいるのがグルメだ。

その職業の人（忍者なら忍者、騎士なら騎士というように）と盗賊だけが達成する（参加する）権利を持っているんだ。逆にいえば、それ以外の人は、そのクエストには加われないから同じ職業の人を何人か養成しなければならない。少なくとも3～4人は必要だと思う。まず一番有効なのがハイアリングを雇うことだけど、それだけでは足りないので、レベル1の人を作って成長させることが必要。ここでこのレベル1の人をどうやって早く成長させればよいか？　ということを考えるだろうけど、戦闘によって経験値をかせぐには危険をともなうし、そんなに短時間で大量の経験値をかせげない。というわけで僕が一番有効だと思ったのはA-3エリアにあるグルメのクエストだ。酒場での情報は「どこかにすごい食通が住んでいるらしい」とあったけど、彼はA-3エリアのほぼ中央にいた。だけど、ただ彼に会いに行ってもしょうがない。その前にあることをしておかなければならないぞ。さすがにグルメだけあって、食事にうるさいのだ。彼が要求しているのはスペシャルのメニューの品をすべて食べた人、つまり自分と同じグルメだけなんだ。だから、すべての町のすべてのスペシャルのメニューの品を食べてから彼に会いに行けば、そこで10万もの経験値がもらえてしまう。10万の経験値があればレベル1の人もレベルが7～8に上がるから、何がしかの役には立つようになる。それでも役に立たなければ、これを何回（何十回？）とくり返せば、多くの経験値を得られるぞ。これに強力な盗賊軍団を結成させればこのプラス・クエスト達成は時間の問題だね。

騎士との戦い。強敵ぞろいだぞ。

武装騎士団のキャンプだ。

とうとう勝つ！ プラス・クエストの認定をされた。

1 騎士団へ挑戦

騎士のクエストは、ジョウスター街道のDread Knightを倒すものだ。騎士団はB-3エリアにいるから、そこで挑戦することになる。Dread Knight率いる騎士団に会うと、最初に恰幅のよい中年の騎士によって、騎士と盗賊だけのパーティーにさせられてしまうのだ。ところで、僕のパーティーはこの戦いのときは騎士が４人と盗賊が３人の計７人で戦った。レベルは13〜21とやや高めで余裕の勝利だった。それに、寺院への寄進と、MAX HP POTIONは威力を大いに発揮してくれたぞ。

2 魔法使いは古代の島に

魔法使いのクエストは、アンシェント島（古代の島）にいるウィザードを助けること。この島には善と悪それぞれ１つずつの古代要塞があって、魔法使いと盗賊以外、中に入ることはできないのだ。この要塞の中に１人ずつウィザードがつかまっている。ここで問題なのがウィザードが１人は不確定性フィールド、もう１人がステーシス・フィールドというもので捕らえられていて、パスワードを入力しないと助けられないということだ。このパスワード、このダンジョンをすみずみまで探索することによってわかるんだけど、けっこうむずかしい。このダンジョンのすべての壁に向かってみるとヒントが書いてあるので、やってみよう。彫像にもあったとおり、「賢い魔法使いは」とあるくらいだから賢くなければ解けないんだ。でも、それじゃあんまりだから大ヒント。モンスターの出なかったドアの番号を覚えておこう。それを利用することでこのクエストの攻略ができるぞ。

戦士のみとあるが、盗賊も入れるドア。

邪悪なドラゴンとの戦いだ。

Frost Dragon。鳳凰みたい。

ウィザードの古い要塞発見。

ここの壁には、メッセージがある。見逃すな。

やっと助けることができた。しかし、もう一人つかまっているらしい。

こちらの要塞は盗賊ですら入ることができない厳しいところなのだ。

もう一人を助けるとヒントをくれるぞ。

マーレイはドーンを憎んでいるらしい。

マーレイの奥にはドウンズ・ミスト・ボグへの転送機があった。

ドウンズ・ミスト・ボグは、モンスターの憩いの場だった。

ドウンの王座だ。この中に彼が……。

これぞドウン。忍者だけが戦える。

3 戦士は禁断の森を解放せよ

戦士のクエストの禁断の森は、マップを見るとC-4エリアにある。英語でForbidden Forestと書いてあるところだ。ここには洞窟があって、その中の邪悪なFrost Dragonを倒すのが使命。ここも戦士と盗賊のみ。このFrost Dragonのいる場所は出入り口からすぐ近くの場所なんだ。あまり近くて見過ごしてしまうかもしれないけど、このDragonは、あっけなく倒してしまった。

4 マーレイの転送機でドウンズ・ミスト・ボグへ（忍者のクエスト）

忍者のクエストに行く前にマーレイの洞窟に触れておこう。マーレイの洞窟は、あのリゾート地にあったよね。この中にはマーレイという人がいて、ドーンという人の息の根を止めてくれということを依頼される。ドーンとは、忍者の彫像に書かれていたDawnのこと。つまり、このクエストは2つの意味を持つものなんだ。このドーンが隠れているのは霧の沼、つまり、ドウンズ・ミスト・ボグというわけ。この場所はD-4エリアの湿地帯の三方を山に囲まれたところにある。ここへ行くときは忍者を3人以上連れて行きたい。この中は強敵が多いぞ。ここでドーンを暗殺したあとは、また転送機でマーレイまで帰ること。そうすれば経験値とゴールドをマーレイにもらうことができるんだ。ちょっと注意してもらいたいのは、マーレイに会うときの条件。マーレイに会うためには3つの条件がある。この条件を満たしていなければだめ。1つだけ教えると、ハイアリングがパーティーにいるとだめ。つまり、ハイアリングなしのパーティーを組まなければ会えないんだ。

すべてのプラス・クエストを終えたところで、Mount Farviewの陪審者から経験値をもらっておこう。ここでは最強のメンバーを組んで行けばいいんじゃないかな。これから先は職業別のクエストもないし、選りすぐりのパーティーで最後に挑もう。

すべてのプラス・クエスト達成者は、この陪審者のところへ行くべし。

クロンの歴史を覚えているか？

ここまでゲームが進んでから、次はラグザスパレスのラマンダ女王からクエストをもらう番だ，と思っていたところで、フト疑問が浮かんだ。なんで女王がこのクロンを支配していたんだっけ？　たしか、そんなことがクロンの歴史に書いてあったよな、ということで、今一度クロンの歴史を読み返してみた。フムフム、じつは彼女の夫のカローンが王であったが、ドラゴンとの戦いで死んでしまったので、今はラマンダ女王が支配しているんだな、と納得した。なにしろゲームを始める前

やっとラマンダ女王から、クエストをもらえたのだ。

パインハースト城での最初のクエスト。これは重要だぞ。

クエスト達成前、鏡になっているが……。

クエスト達成後はタイムマシンとなる。

に一度読んだきりで、そのあとは読まずにやってたからな。もし、プレイヤーの君たちも読んでいなかったら、もう一度マニュアルを引っぱり出して読んでおいたほうがいいかもしれないぞ。その中にはこのゲームのコンプリートに関するヒントも隠されているのだ。

Talonと Elemental Orb

ラグザス・パレス城へ行くとラマンダ女王がクエストをくれた。それによると、ピーボディ卿が何かを握っているようだ。ピーボディ卿は、パインハースト城の城主。彼に会った人も多いだろう。だけど、ここでいきなり会ってもクエストをくれるかというと、そうでもない。その前に1つクリアしておかなければならないクエストがある。前号の終わりに書いておいた鏡のクエストがそれ。ある人物を連れて行くと、鏡がタイムマシンに変わってしまうクエストだから、それをクリアしておこう。そのあとにもう一度会うと、今度こそ、この世界を平和にするためのクエストがパーティーに科せられるのだ。まず、TalonとOrbを取ってくるクエストだ。この両方のものについては、ラグザス・パレスのコーラックのスクロールや歴史書に書かれているのでそれをしっかり読んでおこう。それによると、Talonを取るにはDiskというものが必要。これは鍵なんだ。このDiskを取るには、9世紀の失われしXabran城に入って見つけなければならない。このXabran城は9世紀のC-2エリアにある。プレイヤーがふだんゲームをしている時代は10世紀。9世紀に行くには、パインハースト城の転送機で行かなくてはならないのだ。9世紀のXabran城に入ると、中にはDiskが4枚置いてある。この4枚とは、各精霊の数と同じ。つまり、このDiskは10世紀のエレメンタルプレーンで、Talonを1つずつ取ってくるためのもの。すぐに10世紀に戻って各エレメンタルプレーンに行って、Talonを取ってこよう。しかし、各エレメンタルプレーンには強い精霊や、モンスターがいて、おいそれとは見つけることができないだろう。そのうえ、このエレメンタルプレーンに入るには各エレメンタルごとに、Transmutationの魔法(僧侶のレベル4から8までの呪文)をかけないと、1歩歩くごとにHPがなくなってしまうからたいへん。各エレメンタルプレーンに入るときは必ずこの呪文をかけること。うまくTalonを取ってこれたときには、君たちのパーティーは強力な呪文を覚えていることだろう。

Talonを首尾よく取ってこれたら、次はOrb。Orbはどこにあるか？　さっきからしつこくマニュアルを読めと言っているから、きちんと読んだ人ならよくわかっているはず。そう、Quagmire of Doom（悪運の湿地帯）の中。この湿地帯にはドゥンズ・ミスト・ボグがある。じつは、この中に隠されていたのだ。この中を隅々まで探せばOrbの守護者の先にOrbがある。しかし、何も持たないで行ってもOrbは取れない。このOrbを取るには4つのあるものが必要なんだ。

9世紀にはXabran城がある。

この中でDiskを4枚見つけよう。

ここが火のエレメンタルプレーンだ。

発見！ Talonだ。

無事出口に戻ると強力な魔法を覚えるだろう。

Orbを取る道具。これはJ-26 Fluxerだ。

この4つのものは各地に分散されて置かれているから、探すのは至難の技。ヒントは、城の中にあるとでも言っておこう。これを全部そろえたうえで、Orbを取りに行こう。今度はちゃんと取れたはず。これでTalonとOrbがそろった。さあ、パインハースト城のピーボディ卿のもとへ急ごう。

カローン王の戦い

ピーボディ卿に無事TalonとOrbは届けられたかな？　これが届けられれば、次のクエストがもらえるけど、きちんとそろってないと、「バカモノ」なんて、おしかりを受けてしまう。この言葉を聞くと、クヤシイ！　オレはやってやるぜ！　てな感じでやってやろうじゃんという気がおきて、再び探索に行く力がわいてくる。

さて、この両方のものは何に必要かは言わずもがな。ピーボディ卿のクエストも言われる前からわかっていたようなものだった。9世紀のカローン王に渡せ！　というものだった。Xabran城に行ったときのように転送機を使って9世紀に行くと、あの湿地帯ではカローン王とMega Dragonの闘いの最中。ここで、ピーボディ卿は王にTalonとOrbを渡せと言ってたけど、渡さなかったらどうなるんだろう？　というイタズラ心が僕の心の中に浮かんだ。渡すか？と、聞いてきたので、すかさずNキーを押すと、あらら、知ーらないよ、オレのせいじゃないよ。哀れ、カローン王はMega Dragonにやっつけられてしまった。クロンの歴史書は間違ってなかったんだなあと、しばし感銘にふけっていたら、Mega Dragonは僕らのパーティーのほうにホコ先を向けてきたじゃないか。Mega Dragonの強いこと。いきなり僕らのパーティーも全滅させられてしまったのだ。だから読者のみんなも、悪い心は起こさないようにしよう。

気をとり直してもう一度、今度はきちんとカローン王に渡すと、カローン王はMega Dragonをやっつけてくれた。これで歴史が変わったわけだ（過去で歴史が変わると、現在が変わるのはわかるけど、いろいろとへんなところに影響が出るって話を聞いたことがある。まあ、ゲームの話だから固いことは言いっこなしだね）。

カローン王はここで、10世紀のわたしの城へ来てくれと言う。なんで10世紀なのか？　この際気にせず、10世紀のラグザス・パレスに行くと、カローン王がラマンダ女王の代わりにいた。城の中の雰囲気は、カローン王がMega

ちょいとOrbを取る。4つの道具はそろっているか？

TalonとOrbがそろった。ピーボディ卿に従うのだ。

9世紀のカローン王だ。

渡さないと…

さて、アイテムを渡すか？

渡したら…

CRON C4
必死の戦いも空しく、王はメガドラゴンに敗れてしまった。

渡さないと、カローン王は死んでしまった。

CRON C4
想像を絶する破壊力は、とうとうメガドラゴンを打ち倒した。

渡すと、Mega Dragonが倒れたぞ。

Dragonを倒す前とは一変していて、明るい、なごやかなものになっていた。ここでカローン王は、Square Lake Caveに行き世界を救ってくれるように僕らのパーティーに頼んだ。いよいよ、最後の決戦が始まる。期待と不安を胸に抱き、僕らのパーティーはSquare　Lake Caveへ向かった——。

ここで、この連載は終了。ここから先は、君たちの力でがんばってくれ。いや、とにかくこのゲームはよくできてる、というのが僕の印象。とくに気に入った点は、カローン王とMega Dragonの戦いのところ。YesとNoの2つの返事のあとの違いなどは細かく作ってあるな、という感じがしたね。

まだまだコンプリートと関係のないところまで行ってなかったところとか、クエストが少なからず残ってしまったけど、それはカンベンしてくれ。なにしろ、細かくやったら優に1年はかかってしまうシナリオの大きさと、マップの広さだからね。

まだ途中で詰まっている人や、あきらめてしまった人がいたら、もう一度がんばって最後までトライしてみよう。疑問や質問があったら探偵団のページまではがきでお願いします。なんてったって、僕は名誉顧問をやってて会員Noは0だから必ず答えてあげよう。とにかく高いお金を出して買ったソフトだ。仲よくなるのが一番だ。

ユーザーのみんながコンプリートできることを祈ってるからね。それではみなさん、ごきげんよ——。

（ウーやんでした。お粗末！）

CRON C4
王はあなたたちの助力に感謝して言った。「10世紀のLuxusPalaceRoyal城まで会いに来なさい」

カローン王は10世紀のラグザス・パレスに僕らを呼んだ。

Luxus Palace Royal
カローン王「おう！またあえたな。もう一度わしに手を貸してくれ。いまクロンは破滅の危機にある。Square Lake Caveの敵を倒してくれ。エレメンタルの頭文字に何か秘密がある。頼むぞ」

いよいよ最後のクエスト。用意はいいか？

ウーヤンはまっ白な灰になった…

ウーヤン朽ち果てるの図

最新ソフト
徹底攻略法

リングマスターII
～永遠なる想い～

RING MASTER II
FORGET YOU NOT, EVERMORE

ホビージャパン

PC-9801VM/UV以降(要640K) ¥7,800円 問ホビージャパン☎03-354-9341

ボードゲームの老舗(しにせ)、ホビージャパンが生み出した『リングマスターI』シリーズの第2弾、『リングマスターII』が、ついに発売開始となった。今月は、最初でつまずかないための昇進試験必勝講座とシナリオ本編の攻略法を伝授していこう。

リングナイツ昇進試験楽々合格講座

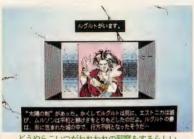
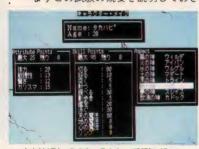
リングナイツへの近道

『リングマスターII～永遠なる想い』の開発作業は順調に進み、ほとんど予定どおりに完成した。パソコンソフト業界に参入してからまだ間もないソフトハウスだけれど、キチンと予定どおりに仕事をこなすところなど、なかなかのヤリ手集団だなと感心してしまったりする。シナリオもプログラムもさらに洗練されていて、ほぼ期待どおりの仕上がりぐあいになっている。

さて、シナリオIをプレイせずに『リングマスターII』からプレイする人は、「リングナイツ昇進試験」なる短いシナリオをクリアしなければならないことは、4月号を読んでいればご存じのハズ。もちろんシナリオIをプレイしていても、最後までゲームを進めてリングナイツの称号をもらっていないプレイヤーも、この試験を受けなければならないワケだ。

ところが、この昇進試験がけっこう手ごわいんだ。能力もなければ金も武器もない、まる裸のキャラクターをいきなりリングナイツに押し上げてしまうわけだから、簡単なわけがぁない。やっぱりシナリオIからプレイしてもらっている人には有利にできている。それが世の中というモノ。すでにリングナイツの称号を持っている人は、いきなり本編から始めることができる。

そこでだ。『リングマスターII』を買った読者諸君は、早くメインシナリオをプレイしたいと思っているに違いないと考えて、今月は、「リングナイツ昇進試験楽々合格講座」と銘打って、『リングマスターII』の徹底攻略を始めていきたいと思う。エッ、もうクリアしちゃった？『リングマスター』プレイヤーにはマニアが多いと聞いているからムリもないか。でも、弱き者の味方となるポプコム。RPGファンが増えることを願って、なるべく懇切丁寧に特別講義を進めていこう。

まずこの試験の概要を説明しておき

どうやらこいつがわれわれの邪魔をするらしい。

たかはびは、このキャラクターで試験に望んだ。

落ちているアイテムの表示ウインドー。凝ってるね。

出口発見！ 影の声が合格を伝える。さらに試験が…。

たい。この昇進試験は、大きく３段階に分かれている。第Ｉ関門は「知性を試すステージ」、第２関門「運を試すステージ」、そして第３関門「体力を試すステージ」といったぐあいになっている。つまり昇進試験は３科目なワケだね。

まずは、キャラクターメイク。自分の持ち点を、各能力にふりわけて、個性あふれるキャラクターをつくってほしい。たかはぴの場合、おもに斬る能力と鑑定の能力に力を入れてみた。このように、一極集中させるのがイイのかはわからないが、まあ、やってみることにした。

第Ｉ関門で問われるのは君の「知性」。

頭がイイかワリィかの問題である。ここで詰まっているようだとちょっと恥ずかしいかもしれない。

とりあえず問題となるのは、自分のキャラクターの装備。所持金は最初200GPなので、これで武器を買えばイイと考えると思う。しかし、このフロアには武器屋がないのだ。これじゃあ敵と戦えない。そんなわけで、次の対策を考えてほしいワケだが、幸いなことにこのフロアにはマジックギルドがある。ここで、マジックを習得し、ある程度の攻撃力を身につけるのが得策かと思う。タカハピはここで、全財産をはたいて「ケレス」という攻撃型マジックを習得することにした。

第Ｉ関門では、敵がたくさん現れる。けっこう戦闘がキツイ。でも敵がオイシイアイテムを持っている場合があるのでそれも利用していこう。たかはぴは敵のアイテムを奪い取りすぎて、装備が重くなり疲れやすくなっていた。そのため、あとＩ歩で出口というところで頭に致命傷を負い、死んでしまった。イタイ、締め切りが近いせいか本当に頭痛がしてきた。あぁ情けなや、やっぱりボクには知性というものがないのかぁ。「ばかはぴ」とでも改名しようかなどと思いつつ、最初からやり直し。昇進試験にはとりあえず「一浪」ということになってしまった。

第２関門では運が試される。ここのマップは似た地形が多く迷いやすい。このあたりから、あまり戦闘をせずに逃げ回ることにして、脱出口を探そう。

持ち物を増やしすぎて疲労が重なり死亡。昇進試験一浪確定だ〜。

すると、ある場所で鍵を手に入れることができると思う。たぶん、見つけた鍵の種類と本数で運が決まることだろう。ここはけっこう簡単だと思うので、サクサクと進めていこう。

そして、いよいよ第3関門だ。ここでは、体力が試される。つまり迷路が広く、非常にトリッキーなので、行ったり来たりしなければならないのだ。しかも、敵と出会う回数も当然増え、

酔っぱらいがからんできた。どけよオッサン。

第2関門 運を試すステージ

第2関門には重要なアイテムが落ちている。「魂の剣」のある部屋の「鍵」が4つ。第3ステージに必要。似たような地形が多く迷いやすい。また体力のない君たちのキャラクターでは、すぐに敵にやられてしまう。自信のない人は戦闘をせずに逃げ回ることが合格の秘訣。鍵の種類によって、あとで運命が大きく変わるかもしれない。

体力がないと最後までたどり着けないというステージだ。マッピングではここがいちばん苦労すると思う。さらに出口が何か所もあり、本物の出口を見つけるまで何度もハマる。何回も死ぬと思うので、まめにセーブをしていくことをオススメする。あッそうそう、自分のキャラクターが死んだあとから「保存／終了」をすると、そのキャラクターは、その後使えなくなってしまうので、くれぐれも間違わないよーに。

ところで、このステージには、「魂の剣」が数本隠されている。それを見つけることがリングナイツになるための第一条件で、自分に最もふさわしい剣を取ることができる。ボクはソード・スキルフルを手にすることができた。そして、その迷路をさらに進んでいくと、見つけることができる。そう、リングナイツの証「リング」の入った宝箱を。ついにリングナイツ昇進試験に合格した！ うるうる……。

次のステージに進めた。今度は慎重にいくゾゥ〜。

ズバリ指南

試験に出るモンスター

合格するには出るモンスターだけチェックしろ！ デキるヤツは知っている略称「でるモン」はプレイヤー必携。

トロウル。RPGでおなじみの怪物。束になって勝負されるとなかなか手ごわい。

鼠。えらく迫力のあるネズミだがあまりたいしたものは持っていないので、パスしたい敵。

レンジャー。元門番。強そうだけど、イイものを持っていそうなのでやっつける。

目玉の化け物。キモチ悪い。寄生虫みたいだ。相手にしないでおこう。

オオカミ。群れをなすオオカミなんてイヌみたいなものだ。貴重品は持っていない。

3頭蛇。頭の3つある蛇はキングギドラをほうふつさせる。強心剤の原料だ。

ヘドロ食らい。蛍光色がミョーにきれいなヘドロ。こいつもなるべくパスしていきたい。

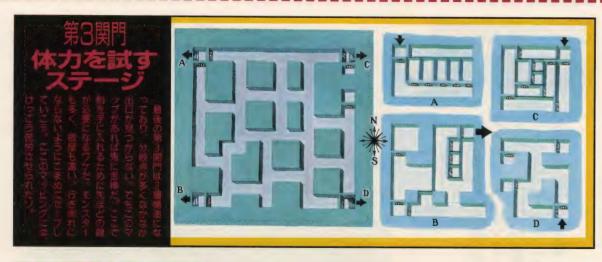
気持ち悪い虫。ムカデの化け物であろうか。虫はたいしたもの持ってないからなぁ。

山賊。こいつらは強い武器を持っているので奪い取りたい。でもその武器は使いこなせない。

浮浪者。しぶといくせに、1升ビンとボロい服しか残していかない。編集部Sのソックリさん。

第3関門 体力を試すステージ

最後の第3関門は2層構造になっており、分岐点が多くなかなか出口が見つからない。でもこのマップがあれば鬼に金棒だ。ここで剣を手に入れるために先ほどの鍵が必要になるワケだ。モンスターも多く、宿屋も遠い。行き倒れにならないようにこまめにセーブしていこう。このマッピングには、けっこう苦労させられたゾ。

「行くな」ということは、きっと何かあるんだな。

さあ、シナリオ2の本編に突入だ

これで、シナリオ1をプレイしていなかった君も、晴れてリングナイツに昇格することができたわけだ。シナリオ1をクリアする苦労に比べりゃ、こんな昇進試験なんてホントおいしい話だ。しかも、君のキャラクターは戦いにもまれてけっこうたくましくなっているハズ。しかしここからが苦労の始まりなのだよ。落ちこぼれないように、本編についてもアドバイスしておこう。

本編が始まると、山道に出て密書を渡される。ムルソンとフィリアス・ノギスとの同盟をうながすための密書だ。

そしてある程度進むと、道が3方向に分岐しているところがある。ここで、ムルソン大公国方面とユーニス・アルド方面に分かれることになる。今回のシナリオはムルソン大公国が舞台となっているわけだから、当然ムルソンの方に進んでくれ。すると、また道が分かれている。ここでは、ラサルニア、ムルソン、エストニカの3方面のどちらかに進むかをじっくりと考えてほしい。1つヒントを出しておくと、すべての場所に行かなくても、シナリオ2はクリアできるということ。早解きしたい人には重要なポイントだ。でも、いろいろな場所に行ったほうが、アイテムや情報が入手できるから、こっちのほうが早く解くことができるかもしれないゾ。さらに、このRPGにはタイムリミットというものがあるということを忘れてはならない。あまり道草を食っているとあとで困るかもしれない。ここは君たちの判断に任せるとしよう。ボクは早く仲間を見つけてパーティーをつくりたいから、すべて冒険してみることに決めた。少しは苦労しないとな。

さぁ、いよいよ本当の冒険が始まる。来月号では本編のシナリオをよりくわしく紹介。これは見逃せない。さらに強力な徹底攻略法を来月もチェックだ！

これはうれしい天の声。もう一息だ。
そして本編へ…

ついにリングナイツだ。自慢気にリングのウインドーを開く。へっへっ。

●実録手記 私はこうして合格した

剣を発見！ ソード・スキルフルだ！ ここで前に戻って熟練を高めておくとするか。

おおっ、これはリングの入った宝箱では？ まんもすウレP！

ジャーン。ついに本編に突入だ。うるうる。やっぱりシャバの空気はウマイぜい。

最新ソフト
徹底攻略法

銀河英雄伝説

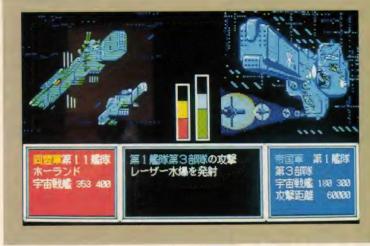
ボーステック

PC-9800シリーズ,8801SRシリーズ 図各8,800円

本格的戦略級SFシミュレーションの登場だ!!

田中芳樹原作の迫力スペースオペラをもとにした戦略級シミュレーションゲームがこの『銀河英雄伝説』だ。シンプルななかに奥の深さを合わせ持つ味のあるシミュレーションゲームに仕上がっている。さあ、数千隻の大艦隊を率いて銀河の戦いに乗り出そう。

シナリオは全部で5つ。すべてタイプが違う戦いだ。

帝国軍総司令官ラインハルト。彼がこのゲームの主人公だといってもいい。

徳間書店から出ている大人気SF小説『銀河英雄伝説』がついにコンピュータゲームになって登場した。といってもこのゲームは、小説のストーリーを追っていくアドベンチャーゲームでもなければ、『銀英伝』の世界を舞台にしたコンピュータRPGでもない。銀河帝国の無敗の英雄ラインハルト＝フォン＝ローエングラムの戦いをCRTの上に再現するコンピュータシミュレーションゲームなのだ。

もともとSF小説をベースにしたシミュレーションゲームはアメリカでは古くからあり、有名なものではアバロンヒル社の『宇宙の戦士』や『砂の惑星』や、TVドラマ『スタートレック』を舞台にした『スターフリートバトルズ』などというものもあった。日本のシミュレーションゲーム黎明期においても、本誌に登場したことのある岡田氏のデザインしたガンダムシリーズがツクダホビーから出版されており、日本のシミュレーションゲーマー(とくに若い)を育てるのにひと役買っている。現在『大戦略』などのコンピュータシミュレーションをプレイしている君たちの中にも、これらのゲームでシミュレーションゲームの楽しさを知ったという人は多いはずだ。そういえば、SFではないが光栄から出ている『三国志』や『水滸伝』も、もとはといえば小説をベースにしたシミュレーションゲームであるわけで、この手のゲームが日本でまったくなかったというわけじゃない。

しかし『三国志』や『水滸伝』はと

ラインハルトの他にもさまざまな司令官が登場。それぞれ個性を持っている。

もかくとして、SF小説を題材にしたシミュレーションゲームはガンダムシリーズの影響もあってか、規模の小さいメカ同士の戦いを扱ったゲーム（ゲーム用語で戦術級という）が多かった。今回発表されたこの『銀英伝』は、その点艦隊対艦隊というわりとグローバルな視点で作られたゲームであり、その意味では新しいということができる。君は帝国軍の司令官ラインハルトになって数千隻の艦隊を指揮することになるのだ。

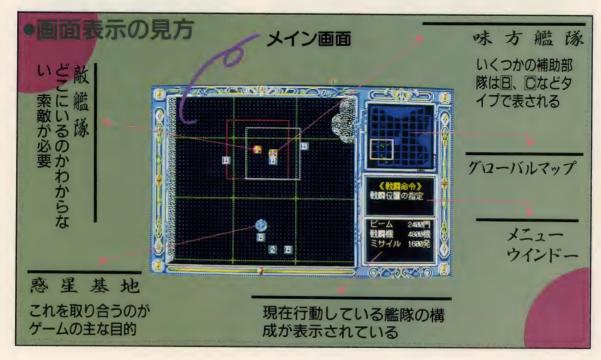
空母戦を思わせるゲームシステムがポイント！

プレイヤーは銀河帝国軍の総司令官ラインハルトの立場に立って、自由同盟軍と戦うことになるわけだが、このゲームでは戦う相手の基地になっている惑星の所在がわかっているだけで、相手の艦隊がどこにいるかはゲームが始まった段階ではまったくわからないようになっている。いわゆるブラインドサーチというやつで、相手の艦隊のいどころは、味方の艦隊からまめに索敵部隊を出して捜索しなくては見つからないのだ。また敵艦隊が見つかったとしても、その艦隊の構成部隊が何かということまではわからない。それを知るためにはその艦隊と戦闘してみなくてはならないのだ。このあたり空母戦を扱ったシミュレーションゲームではよく使われるシステムだが、それを上手に取り入れているといっていいだろう。

シナリオは５つあり、どれもわりとシンプルなものだ。しかしこの索敵システムのおかげで奥の深いゲームに仕上がっている。プレイヤーは相手の本星を攻撃すると同時に、どこにいるかわからない敵艦隊にも常に目を光らせていなくてはならないのだ。戦闘や部隊生産のシステムが簡単でプレイしやすい分、索敵やそれにともなう艦隊内の各部隊のフォーメイションなどが、このゲームのメインになっている。

メイン画面。移動方向の指示をしている。

敵艦隊発見／赤いシンボルが同盟軍艦隊だ。

軍事費の徴収や部隊の生産も重要なファクターだ。

ゲームの展開

ゲームはまず自分の艦隊に命令を出すことによって始まる。艦隊の各部隊に移動、索敵、戦闘などの指示を出すのだ。これはカーソルキーを動かすだけの簡単なシステムで好感が持てる。占領下の惑星から軍事費を調達したり、部隊の生産や補充をしたりするのもすべてこのフェイズで行われる。これが終わると移動フェイズ。自分の艦隊全部と（もしいれば）相手の艦隊が同時に動くのを見るのは、かなり気持ちのいい瞬間だ。このあたり懐かしいコズミックバランス（知ってる？）を思い出す。

移動終了後、戦闘命令が出ている艦隊と敵艦隊が交戦距離内にいれば戦闘フェイズが始まる。戦闘は攻撃目標となる相手部隊を選び、艦隊のどの攻撃兵器を使うかを決める。遠距離であればミサイルが、中距離ならビーム、そして近距離戦ならば戦闘機を使うのが効果的だ。戦闘は艦隊司令官の士気が高いほうが先に攻撃し、その結果を適用したあとで残った部隊が攻撃をかけるというパターンで解決される。ここで、艦隊司令官の士気が高いかどうかが戦闘の勝敗に大きく影響を与えるのだ。数が同じならこの能力が高いほうがほぼ確実に勝つことができる。司令官にはそのほかにもビーム攻撃が得意であるといった特徴づけがなされていて、「三国志」なみのキャラクターゲームにも仕上がっているのだ。

君はラインハルトとなって同盟軍をけちらすことができるか!?

宇宙戦艦を建造。さあ戦いへ向かえ！

『銀河英雄伝説』ゲーム進行手順

プレイヤー入力フェイズ

艦隊に対する移動や索敵命令を出して、このターンの行動を決める。また部隊の生産や軍事費の調達もこのフェイズに行う。艦隊の運営には細かい配慮が必要だ。

移動フェイズ

プレイヤー入力フェイズで決定された艦隊行動がこのフェイズで実行される。両軍の行動は同時に行われるので敵味方入り乱れての戦いになることも珍しくはない。また、このターンの索敵で新しい敵艦隊が発見されればその艦隊も画面上に現れる。移動力は艦隊を構成している宇宙船のタイプによって異なり、速い船のほうがより遠くへ行けることはいうまでもない。

戦闘フェイズ

戦闘命令が出ていればこのフェイズにそれが解決される。船の数と司令官の士気が重要なファクターだ。

占領フェイズ

惑星占領命令が出ていればそれを実行し、ターンが終わる。

ターン終了

戦闘シーン。タイプによって戦い方が違うのだ。

帝国軍の主要兵器リスト

このゲームには多くのタイプの宇宙船が登場する。これはもちろん原作小説に登場したものであり、高速戦艦や攻撃空母など、多少アブストラクトされてはいるものの、わりと忠実に『銀英伝』の世界を表現することに成功している。以下のリストは各種兵器がゲームのうえではどのように評価されているのかを確かめる意味で掲載した。シナリオによってはすべてのタイプを生産するわけにはいかないということをしるしておく。なかなか各兵器の特徴をよく表していて楽しめるが、やっぱり宇宙戦艦が戦いの主力になるだろう。また、ここに載っていない兵器に特殊戦艦というのがある。

宇宙戦艦

文字どおり宇宙の戦艦である。最大の大きさを誇り、搭載兵器数でも他を大きく引き離している。まさに本ゲームの主力兵器といえるだろう。

高速戦艦

宇宙戦艦の防御力をじゃっかん減らし、その代わり巡航艦なみの速力を出せるようにしたもの。帝国軍指令官ミッターマイヤーのお気に入り。

攻撃空母

近距離専用の戦闘艇を多数搭載する巨大空母。また空母自身にも十分な攻撃力と防御力が与えられている。使い方によってはかなり強力な兵器である。

巡航艦

高速で移動し、遠距離からミサイルを集中射撃し離脱する。コストパフォーマンスの高さがうれしい。でも敵ともつれあって近距離戦になるとつらい。

駆逐艇

とにかく数がほしいといったポリシーでデザインされている。帝国軍の駆逐艇はレールガンを装備している。消耗品的存在である。

補給艦

各艦艇が消費したミサイルを補充するために登場する。補給艦本体は防御力も弱く武装も対空砲が申しわけ程度についているだけである。

揚陸艦

補給艦よりさらに弱い防御力と、対空砲のみの武装。はっきりいって宇宙戦闘にはなんの役にも立たない。威力を発揮するのは惑星占領のときだ。

最新ソフト
徹底攻略法

勇者の塔に入ることができずに、前回のレポートを終わったんだったね。まだ5人がやっとそろったというところだから、これからが本格的な冒険の始まりと考えていいだろう。ゲームに付属しているマップで、引き裂かれて見えない部分を除くと、訪れていない場所は南西の大きな島ということになるかな。今月は、この島にたどり着いたあたりから始めよう。

クリムゾンII

CRIMSON II

クリスタルソフト
■PC-8801SR／88VAシリーズ　7,800円

さあ、5人すべてが顔をそろえた。これで無敵のパーティーになった！　と思ったら、これが意外に強くないんだ。

気分も決意も新たに！

全員が顔をそろえたところで、いろいろな場所に顔を出してみた。そうしてわかったのはキャラのレベル不足が深刻であるということだ。まあ、たしかに15〜16というレベルは、それほど高いとはいえない。なにより、リーマやマロンといった魔法使い連中がまっ先に死んでしまうのにはまいった。

エルパとアルタイルの町には、修業中の僧がいるので、どちらかへ行けば死んだ者を生き返らせてもらえるのだが、これは1回ごとに手数料が上がる。しかも、この2人の僧は、どうやってか連絡を取り合っているらしい。そう、片方で復活させてもらうと、もう片方の手数料も上がるんだ。

ただし、手数料の値上がりはひとりごとではなくて、いっぺんに何人もの復活を頼んだときには、みな同じ値段でやってくれる。リーマがリバイバルの呪文を覚えるのは、なにしろレベル30だから、とうぶんは彼ら修業僧に頼らないとならない。再ロードという手もあるけれど、お金と経験値と、どちらが大切かによる。モンスターが強くなってくれれば、それだけ経験値も多くなるし、お金のほうも大量に手に入るようになるし、よほどのこと（4人くらい死んでしまって、そのうえ買い物直後でお金がないとか）がないかぎり、地道に闘っていたほうがいいようだ。

とにかく、初めてそのダンジョンに入るというときには、エルパかアルタイルに寄ってから直接そこへ向かうようにする。そうすると、隕石のかけらですぐに戻ってこれるわけなんだ。これは、ただ単純に便利だからそうするわけ。どこか別の場所にワープしたって別にかまわないんだけど、目的のダンジョンから遠かったり、誰かが死んでしまっていて復活しなければならな

悪人になりきれない人

これで島を見つけるのに苦労しなくてもすむ。

大根おろしの上に住んでる？

古き勇者の受けつけ？

んだけど、じつは、ダマシは偶然見つけてしまった。村人との会話なんか、すっかり忘れちゃっていたんだな。あとで、ヒントになる会話があったのを思い出して、ひとりで苦笑いしていました。

キャラの鍛え直しと、水の中での冒険

地上は、最終イベントに続く関所と勇者の塔を残して、すべて回ったつもりでいたので、とりあえず目を海に向けた。ネプチューン号が手に入った時点で、勇者の塔のある島にはたどりつくことができたわけなんだけど、今度いときとか、いちいち大陸を横断するのってめんどうくさいでしょ。もう、大陸の上のモンスターには負けないんだけど、戦闘が無意味。できればさっと行って、さっと帰って来たい。これってすごくわがままなんだけどね。

さて、南西の大きな島には、その中心に町が1つある。これは布製マップにも描かれているから、前々からチェックしている人が多いかな。ここのイベント（というか、やっぱり最後に待っている首領かな）は、なかなか面白いのでオススメ。ここのイベントの内容を書いちゃったら、読者のみんなからうらまれるので、やめときます。

それから、ネプチューン号を潜水できるようにするアイテムを手に入れる

まだまだ塔があります。

水中から直接入るわけね。

なんかゴツイおっさんやなあ。

もう1個見っけた！

おーっ、強い強い!!

ここらへんはさすがに油断できない。

だんだん高くなってくなぁ。

こいつには何度もヒドイ目に会ってる。

えーっと、何に使うんだっけか？

小屋がある。小屋も小さなイベントのはず。

いきなり! でも強かぁないね。

そろそろいいんじゃないでしょうか。

は塔に入れない。黄色い扉が行く手に立ちはだかっているんだ。

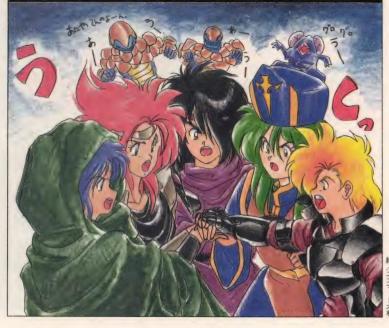
鍵を手に入れるイベントを探さないとならないわけだが、すでに地上は探し尽くしている。マップの引き裂かれた部分にあるとも思えなかったのと、せっかく潜水ができるようになったので、水中散歩を楽しむほうが先かなって、安直に結論したわけ。

水中のBGMは、ダマシのお気に入り。何度聞いても顔がほころんでくる。そのままいい気分であちらこちらを回った。とりあえずは、海岸線に沿って海中世界を巡る。もう世界の広さは手に取るようにわかっているけれど、迷子にはなりたくない。労力が無駄になるし、だいたい重要なイベントが海のどまん中にあるとも思えなかったしね。

このゲームのデザイナーって、ほんとうにていねいにシナリオを作っているのがよくわかる。海中には塔が2つ隠されているんだけど、その2本はストーリーがつながっているんだ。だから、ストーリーの始まるほうの塔を最初に訪れてほしいわけ。もう1つのほうの塔を偶然見つけちゃっていると、ゲームがつまんなくなっちゃうから。「なになにの塔を探せ」っていわれると、がぜん盛り上がってくるわけなんだけど、そのとき、すでに場所を知っていると「あっ、あそこね」っていう反応になる。これだとゲームが楽しめないじゃない。というわけで、もう1つの塔は、あんまりプレイヤーがいかないだろうという場所に置いてある。しかも、会話のヒントが具体的で、ありかを示されたプレイヤーも、ほとんど迷わずに済むんだ。

さて、2人目のわがまま娘の要求をかなえてあげたら、ワープアイテムと待望の鍵も手に入った。これで、もう思い残すことはないかなって。

さて、勇者の塔のイベントをクリアしたから、これでいいのかなって思ったら、そうそうマリーブの塔が残っていたのを忘れていた。それから、湖の塔もね。入口でひどい目に会ったんで、あんまり行きたくないなあって。

そこで、海中の塔を使ってキャラのレベルアップをしておくことにした。ワープアイテムが手に入ったから、今度はぜんぜんラクだもんね。アイテムの使い方はマニュアルに書いてあるから、問題なし。行きはワープ、帰りはホームの呪文か隕石のかけらを使う。ダンジョンの入口を少し入ったところにセットしておけば、地上(と海中)をいっさい移動しないでキャラのレベ

絵/ニコマート木村

ルアップができる。こういうプレイの仕方は別にずるいんじゃないよ。だってそういうアイテムが用意してあるってことは、こういう使い方をしてほしいってことでしょ。だいたいレベルアップがめんどうくさく感じるゲームにいいものってないよ。

ワープアイテムの効率的な使い方を見つけて、それをいろいろと試していれば、レベルアップのためだけの戦闘だってつまらなくはないんだ。これがもし、地上を移動していたら、とてもやっていられない。

モンスターの強さがもの足りなくなったり、同じところで戦闘することにあきてしまったら、ワープアイテムをセットする場所を変えるだけでいい。このアイテムは、べつにレベルアップのためだけに使うというわけじゃないんだよ。新しい初めての場所に挑戦するときも、入口でセットしておく。探索の途中でモンスターにいじめられて、やむをえず撤退するときにも使える。パーティーがひどい状態になったときも、直接町まで戻ってしまっても、またすぐに入口まで戻ってこれるしね。気分的にすごくラクなんだ。

そうこうするうちに、なんとなく重要そうなアイテムと、もうひとつのワープアイテムを手に入れた。これでもう、最後の関門らしいところ以外は、すべて足跡を残したはず。Dr.マウラ以外にも、まだ大ぼけキャラがいたりして、笑っちゃう展開が楽しい。ここいらあたりが、このゲームでいちばん楽しいあたりかな。後半戦に突入してしまうと、もう気分は先へ先へだから、ストーリーを楽しんでいる余裕がない。モンスターもやたらに強くてしかも数が多いから、オート・キーでの手抜きはできないしね。

いよいよ本拠地に近いはずだが……。

うわさのサーレムの町というわけだ。

おっ、子どもは影響を受けやすいからなぁ。

目新しいものは……。

袋小路だなぁ。何を忘れているんだろう。

おおっ! 出たかな?

さていよいよ最終目的地!

くり返しの洞窟を抜けると、そこから先はクリムゾンが支配している地方。町の人との会話も味気ない。幸い、武具や道具の店、宿屋は利用できるので、ひと安心。さーて、クリムゾンはどこにいるんだ?

今月もマップの類は掲載しなかったけれど、次の号で攻略法も最後になるから塔関係だけでもマッピングしておこうかなって思ってる。ゲーム中では、ぜんぜん必要としないんだけど、改めて二度目のプレイをしてみると、取りこぼしている宝とか、初めて訪れる部屋なんかあったし、うーん、これはマズイかなぁ、なんてね。

それから、クリスタルソフトさんのほうへ届いているお手紙によると、勇者の塔へ行かないでゲームを終わっちゃった人もいるらしいんだ。ということは、早解きの可能性もあるんじゃないかな、なんて3回目のプレイも考えていたりする、今日このごろ……。

最新ソフト徹底攻略法

『ガンシップ』とともに飛ぶ空は、戦雲たちこめる危険な空だ。そこには、キミの後をつけまわすヘリコプターや、『ガンシップ』を地面へたたき落とすためのミサイルなどが待ちかまえている。この戦場で頼れるのは自分のみ。
そう、任務を遂行し、無事に帰還するために必要なのは、努力と根性なのだ！（大ウソ）

搭載兵器はプレイヤーの好みで変えられるのだ。

ガンシップ

GUNSHIP

マイクロプローズジャパン
■PC-9801シリーズ　Ⓣ11,800円

『ガンシップ』に乗って戦場へ！

だれにでもわかる？『ガンシップ』

時速300kmで風を切り、各種センサーやロケット弾、サイドワインダーを備え、パイロットが目を向けた地点に30mm弾の雨を降らせることのできる、AH-64Aアパッチ。

だれでも、こんな高性能のヘリコプターに乗れるとなれば、すぐにでも飛ばせてみたいと思うでしょ？　『ガンシップ』は、それを可能にしたフライトシミュレーターなのだ。

しかし、ゲームといってもそれほどあまかァない。リアルという言葉は、このゲームのためにあるようなもので、プレイヤーもそれなりに準備をしなければならないのだ。根性は必要ないけど、努力することは大切なのだよ。

それにほら、「何事も基本が大切だ」っていうじゃあないですか。ネッ？

てなわけで、まずは学科講習から初めてみようか。

もう『ガンシップ』を持っている人も、まだ買おうかどうしようか悩んでいる人も、ぜひぜひ読んでみてくださいなっと。

「ガンシップ」のメイン画面。
プレイヤーの現在の状態が表示される。

ここで、配属先を決定する。
最初は米国内の訓練区域で練習しよう。

任務も３種類ある。
最後はやっぱりヒーローを目指したい。

基礎の『ガンシップ』

『ガンシップ』の操作方法は、いたって簡単だ。

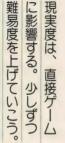
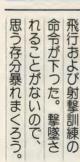
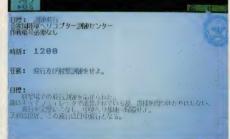
機首を上げ下げする２、８キーと、機体を横に傾ける４、６キーで姿勢を制御し、ファンクションキーの１、２、４、５キーで、トルク（主回転翼を回転させる力のこと。車のアクセルみたいなもんかな？）の増減を調整する。とりあえず、これだけ知っていれば、飛ばすことはできる。まずは、米国内の訓練区域でたっぷり飛行時間を稼ぐのがいいだろう。

それと、『ガンシップ』には、やさしく飛行ができるモードと、リアルな飛行が楽しめるモードの2種類がある。

やさしい飛行のほうは、機体の姿勢、高度、速度が揚力に影響を与えないため(常に一定の高度を保てる)、操縦はかなり楽だ。逆に、リアルな飛行に比べて、柔軟性がなくなるという欠点もあるけど、初心者はこっちから始めるのがいいと思うよ。

さあ、飛行になれたら、いよいよ戦闘を開始してみよう。みなさんおまちかねの実技だ。

現実度は、直接ゲームに影響する。少しずつ難易度を上げていこう。

飛行および射撃訓練の命令が下った。撃墜されることがないので、思う存分暴れまくろう。

●これが訓練区域マップだ！

武器の選択

『ガンシップ』が装備できる武器は、攻撃・防御を含めて6種類ある。

攻撃用兵器は、AIM-9Lサイドワインダー空対空ミサイル、2.75インチFFAR非誘導空対地ロケット砲、AGM-114Aヘルファイア空対地ミサイル、30mmチェーンガンの4種類。防御用は、赤外線誘導妨害用フレアーと、レーダー誘導

ヘリコプターはなぜ飛ぶか？

みんな知っているように、『ガンシップ』はヘリコプターのシミュレーターである。つまり、飛行機のフライトシミュレーターのように前進するだけでなく、垂直離着陸やバックもできちゃうのだ。うまいぐあいにあやつれば、自分の好きなように空中を散歩できる。これって、なかなか気持ちいいぞ。

それでは、なぜヘリコプターは飛べるのだろう？

専門的なことは、物理の教科書におまかせするとして、答えを簡単にいってしまうと、

「翼によって発生する揚力（上向きにものを持ち上げる力）が、重力よりも大きいから」ということになる。

で、その揚力を得るために、ヘリコプターは、あの大きな数枚の羽根（ブレード）を強制的に連続回転させているのだ。だから、ブレードの断面と、飛行機の翼の断面は、鳥の羽に似たような形をしていたんだねェ。ウン。

発進直前／ 準備はいいかな？

妨害用チャフの２種類だ。

防御用のフレアーとチャフは当然積むとして、攻撃用の兵器はその時の状況に応じてプレイヤーが選択できる。

たとえば、ミサイルを多く積みたいから、サイドワインダーを装備しないなんてこともできるのだ。

装備を確認したらいよいよ出撃だ。

任務地区は、好きなところが選べるけど、最初は合衆国の訓練センターに行くのが無難。初めっから、西ヨーロッパあたりへ行って、敵の強さを思い知るのもひとつの手かもしれないけどね（実戦派の人にはおすすめできるルールかも……）。

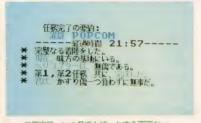
訓練区域では、敵の弾が当たっても撃墜されることはない。じっくり、飛行技術と攻撃、そして防御の方法を覚えよう。

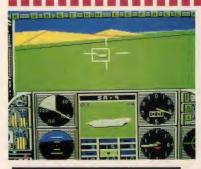
ここには、SA-7などの地対空ミサイルや、ZSU-23-4自走対空砲、S-60 50mm対空砲、T-74、BMP、歩兵、指令部、ヘリコプター基地などのダミーの標的があるぞ。

基本的な飛行パターンとしては、なるべく高度を低くし、山や丘の陰を飛ぶのがいい。高度は、30フィートから50フィートくらいがベスト。敵に発見されにくいからね。

目標に近づいたら速度を落とし、慎重に接近する。そして、発見と同時にすばやく攻撃すること。

それから、マップには載っていない敵もわんさかいるので、突然攻撃される場合もある。こういう時は、慌てずに体勢を立て直すか、いっそのこと逃げたほうがいいかもしれない。

とくに、レーダーのついていない敵は、こちらの警告装置が働かないので注意が必要だ。

任務完了。いつ見てもほっとする画面だ。

任務完了時の成績で、いろいろメッセージが変わる。今回は勲章がもらえた。

向かってくる敵は数多い。とくにハインドはしつこいのだ。

あぶない任務地域

プレイヤーが配属される部隊には、難易度の異なる5か所の地域がある。

米国内の訓練区域・訓練部隊

ここは、飛行、攻撃、防御の技術の修得に役立つように設計されている。敵は、ソ連製の武器に見立てた米軍の兵器で、使用する弾薬はすべて空砲だから、撃墜されることはない。

東南アジア・第1空中騎兵師団

ここからが、本当の戦場となる。敵は実弾を撃ってくるし、けっこう見つけにくいところに隠れていたりする。なめてかかると、痛いめにあうのだ。

中央アメリカ・第82空挺師団

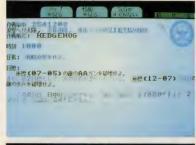
高温多湿な中央アメリカでは、『ガンシップ』の搭載能力が低下する。敵も、結構上等な武器を装備していてあなどれないぞ。

中東・第101空中突撃師団

「世界の弾薬庫」と呼ばれる中近東では、ソ連が惜しみなく供与する、最新の兵器で武装した軍隊を相手にしなければならない。しかし、『ガンシップ』が本領を発揮するのも、この辺からなのだ。

西ヨーロッパ・第3機甲師団

最後の戦場となる西ヨーロッパの敵は、最新の武器を装備し、地上からは対空兵器が、空にはハインドがウジャウジャわいてくる。どこでも同じだけど、敵に囲まれそうになったら逃げたほうが身のため。

そうやって敵を撃破し、中央の基地へ戻れば、１つの任務が終了する。成績によって、メッセージが出たりするので、みんながんばろう。
訓練で自信がついたら、東南アジアへ行ってみよう。ここでは、敵もまだ弱く、装備している対空火器も23mm機関砲や、57mm機関砲などばかりだ。
任務の目的は、ほとんどが敵歩兵部隊の制圧や施設の破壊などで、30mm機関砲かロケット砲を装備していればまず問題ないだろう。
とはいっても、撃墜される可能性は十分にある。無理は禁物なのだ。

次は、東南アジアでの任務だ。
作戦目標や、情報はよくチェックしておくこと。

パスワードに対するカウンターサインを入力しないと、味方に撃墜されるぞ。

任務完了の要約:
POPCOM
------経過時間 18:29-----
* 完璧なる着陸をした。
* 現在、味方の基地にいる。
* ヘリコプターは、無傷である。
* 第1,第2任務 共に、完了した。
* 君は、かすり傷一つ負わずに無事だ。

東南アジアでの任務完了。また無事に戻ってこれた。

野を越え、山を越え進撃する『ガンシップ』。

目標物を破壊すると、メッセージが出る。第二目標を破壊したあと、基地へ帰るか、もっと敵を撃破するか？

『ガンシップ』AH-64Aアパッチの性能

武装ヘリコプターの性能は、ここ数年で急激な進歩をしてきた。
とくに、ベトナム戦争などでヘリコプターの必要性が高まって以来、その傾向は強まってきたのだ。
ごく狭い範囲の地域で、低空を飛び、敵を撃破し、しかも、飛行機のように滑走路を必要としない攻撃型ヘリコプターは、近代戦にはもってこいの兵器といえるだろう。
中でもAH-64Aアパッチは、現在、考えうるかぎりの武装と、それを上回る性能を持った戦闘ヘリコプターだ。
初飛行を1975年に済ませ、開発は、マクダネル・ダグラス社が動力部分を、テレダイン・ライアン社が胴体や翼、キャノピーといったところを担当している。
独特のフォルムを持つ機体は、前から見ると少し不格好だが、機能を最優先させた開発コンセプトがはっきり表れているのがわかるだろう。ごつい機首には、昼間／夜間FLIR(赤外線前視装置)、レーザー測距／照射装置などがぎっしり納まっているのだ。
23mm弾の命中にも耐えられる装甲に身を包み、ジェネラル・エレクトリックT700-700フリータービン・ターボシャフト２基で、時速300km以上の速度で空を飛ぶAH-64A。必要とあれば、30mm機関砲などで、近づく敵の戦車を一瞬にして鉄くずに変えてしまうことも可能なのだ。
とはいっても、結局操縦するのはパイロット、つまりプレイヤーだ。どんなに『ガンシップ』の性能がよくても、それをうまく操縦できなければ、ただの鉄の塊、高価な棺桶になってしまう。
一刻も早く操縦に慣れて、敵をけ散らしてくれることを『ガンシップ』の指令官は望んでいるぞ。
好運を祈る！

最新ソフト
徹底攻略法

『アドヴァンスト ファンタジアン』はコンピュータRPGプレイヤーがとおり抜けなくてはならない道である。このゲームがむずかしいとか簡単だとか、そんな低レベルの問題ではなく、この新しいシステムに何を感じるかということは、君がもう少し高いレベルのゲーマーになるための重要なステップなのだ。

アドヴァンスト ファンタジアン

ADVANCED FANTASIAN

クリスタルソフト
PC-8801SRシリーズ 7,800円

今回はマップ3とマップ4を徹底攻略なのだ!!

テーブルトークRPGをもとにした新しいキャラクターシステムで、コンピュータRPG界にその地位を確立した『アドヴァンスト ファンタジアン』。今回は先月の続きということで、3つ目と4つ目のダンジョンについてマップ入りで解説しようと思う。前のシナリオ2つが入門編ともいうべき比較的簡単なものだったのに比べ、ここらあたりから少しずつ難易度が高くなってきている。しかし、このマップさえあればそう苦労することなく後半戦を迎えることができるだろう。このあたりから画面上のメッセージに注意していなくてはならない。

このあたりをクリアするにはこのくらいの技量がほしいところだ。

3つ目のダンジョンは、3つのレベルからなる比較的広いマップ。目的を達成するためには、いったん3階まで上がってから、別のルートをとおって1階まで戻ってこなくてはならない。1階はマップまん中左にある部屋にモンスターに守られた宝箱が1つあるだけ。モンスターを倒してこの箱を開けたらまっすぐ2階まで上がろう。宝箱を開けるときは、開ける前に罠の調査と解除をしておくことを忘れないように。もし罠の解除に失敗してしまったら、1回町まで戻って宿屋に泊まって、もう1度出直してもいいだろう。

RUIN

地下2階にはほとんど何もない。まず、マップ中央の階段を下りて、あとで必ず必要になるあるアイテムを取っておこう。マップ中央の小部屋がたくさん並んでいるところへは、このダンジョンのどこかにある鍵を手に入れないと行くことはできない。あと、モンスターが必ずいる部屋がいくつかあるが、このゲーム戦闘はまったく無益。よけいな部屋に入らずに、さっさと下の階へ進んで行ったほうがいいだろう。

FLOOR2

FLOOR3

RUIN

マップ左下の小さいブロックに最初に来るはず。下の部屋には何もなくて、上の部屋にのみレベル2で使う鍵がモンスターといっしょにおいてある。これを取ったら1回レベル2へ戻って、別の階段でマップの1番下に出てくることになる。マップ右下の小さな広間にはメッセージが隠されている。さらにこの階のどこかにレベル1まで戻ったときに必要になるアイテム「リング」がある。このアイテムを守っているモンスターはけっこう強いので注意。魔法使いがエリア効果のある呪文を持っているならばここで使ってしまおう。敵の攻撃もけっこう激しいので、強力な防具を備えていることも必要になってくる。「リング」を手に入れたら後はマップの右隅にある階段を使ってレベル1まで上がって行くだけ。もう楽勝だ。

TOWER

7レベルにわたる広大なダンジョンだが、円すい状の形をしているため上の階へ行くほどマップが小さくなっているのが特徴。ここでも1回上に上がってから別の階段を使ってもう1度下の方へ下りてこなくてはならない。レベル1には階段が2つあるが、右側の階段を使ったほうが簡単に目的地へ行ける。

FLOOR1

FLOOR2

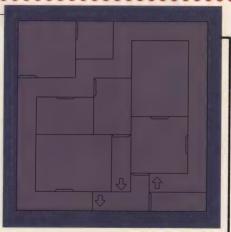
この階のまん中の部分はダンジョン中最も重要なところ。他の階すべてに行ってからここへ来ないと、ここにある像が出す質問に答えることはできない。間違った答えをするとダンジョンの外へ出されるので、今にもダウンしそうなキャラがいるときはこれを利用して外へ出てしまうのもひとつの手だ。

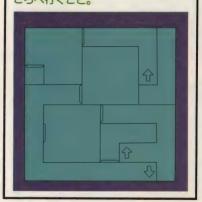
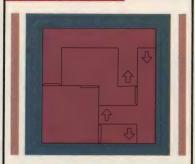
マップの左下にはクラッシュソードというかなり強力な武器が隠されている。パーティー内にソードが得意なキャラクターがいるならば必ず取るようにしよう。

FLOOR3

マップの下半分はいくつかの場所につながる階段があり、上半分はさまざまな神話を語る像が立っている。この話を軽く聞き流してしまいそうだが、ゲームを解く重要なヒントになっているので、一語一句まで聞きもらさないようにすること。とくに固有名詞はメモしておいたほうがいいだろう。情報を全部聞いたらさらに上の階へ。もうあと戻りはできない！

FLOOR4

右上の大きな部屋にはヒットポイントと疲労ポイントをマックスまで回復できる光のシャワーがある。ここにこれがあるのは非常にありがたいので、ダメージを受けているキャラクターがいたら必ず寄るようにしよう。左上にはクラッシュソードがもう1本置いてある。下へ行く前に、まず上へ行ってみよう。

FLOOR5

階段を上がってすぐのところにあるドアの向こうにはモンスターがいる。上へ進む前に右上の隅にある石像のところへ行くこと。

FLOOR6

ここにも石像がある。このあたり階段の場所で迷いそうだが、きちんとマップを見て確実に目的地まで行くようにしよう。うろうろしているとモンスターが出現して思わぬ被害を受けることがあるので注意。

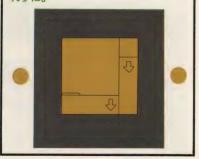
FLOOR7

ここが最上階だ。右下にある石像にまず行く。1回下へ下りて、用事をすべて済ましてから左の大きな部屋へ行くようにしよう。やるべきことをやらないうちに先に進むと、あとで後悔することになるぞ。慎重に進むことを忘れずに。

最新ソフト徹底攻略法

はじめまして。ホエールズ同好会特別会員、ニコリの㊎です。今年のセ・リーグは大洋で決まり！　エッ？　ここはページが違う？　失礼しました。オモシロパズルゲーム、『テトリス』の徹底攻略法、いってみようか。

テトリス

TETRIS

BPS

PC-8800シリーズ、PC-88VA、PC-9800シリーズ、X-1シリーズ、X68000、FM77AV、FMR-50、MSX2
Ⓣ6,800円

ソ連生まれのドはまりパズルゲームを、パズルのニコリが解剖するのだあ。

テトリスとは

だいぶ前に流行った『プラパズル』というオモチャを知ってるかな？　いろいろな形のピースを枠の中にはめ込むパズルで、四角形が、４つや５つや６つくっついた形をうまくすきまなく並べればOKというもの。最後の１つがなかなかうまく入らない。こんなパズルを総称してポリオミノといってるんだ。『テトリス』は、ポリオミノの中のテトロミノを使ったパズルゲームなのだ。横10マス、縦20マスのゲームフィールドに、上からランダムにテトロミノの１つが落ちてきて、それが下まで落ちて止まると次のテトロミノが落ちてくる。ある段の横10マスが空白なくすべて埋まるとその段は消えて、その上にあるものは落ちてくる。テトロミノは反時計方向に回転ができる。たったこれだけのじつにシンプルな構成のゲームだ。が、奥はとても深い。俗説では、西側諸国の生産性を低下させるためにソ連が開発したゲームだ、とのウワサもあるほどだ。

このBPSのパソコン版では、テトロミノの落ちてくる速さが10段階、障害のレベルが６段階あり、合計で60面ある。それぞれの面は25段消すとクリアになるぞ。得点は、一度に消した段の数と、テトロミノを上から落としたときの高さで決まる。一度に１段消せば40点、

ラウンド０のスタート。

これは最悪のカタチ。

上まで積み上げたら１回死ぬ。

●ラウンドは6、ステージは速さで10段階。

2段で100点、3段で300点、4段消すとテトリスといって1200点の得点となるんだ。また落下点は10段分落とすと10点、5段だと5点と、落ちた分だけ点になるようだ。とにかく一度になるべくたくさん消せばいいわけだね。

基本戦略

空白なく並べれば消えるのだから、すき間をなるべく作らないようにすればいいわけだね。では、どうすればすき間ができないか。簡単だよ。次に何が来てもきれいに入るところを作っておけばいいわけだね。具体的にいえば、3マス分の穴があれば、そこにピッタリ合うテトロミノはI型しかない、Iが来なければその穴は埋められない、という状況を作らないようにすればいいわけだ。一般的には、1か所だけ出っ張らせずに、平たんに積んでいくのが理想的だね。でもこれがなかなかうまくいかないもの。最初は、テトロミノを回転させたときの形と、何回回転させればねらった形になるかを瞬間的に判断できるようにひたすら慣れるっきゃないみたい。LとLの裏、SとSの裏は色で覚えて間違えないようにすることが大事だ。

慣れてきたら、NEXTに表示されている次に来るものも考え、消えたあとのことも考えよう。1段消えたことによってその下の空白が顔を出すようなうれしいときに慌てないためにね。何回かゲームオーバーを繰り返すうちに気がつくかもしれないけど、全体を、

テトロミノ7種

I　L　S　O

T　Lの裏　Sの裏

全部色が違う。LとLの裏、SとSの裏の違いを覚えてしまうのだ。

横にすべらせて、テトロミノをはめ込む。ワザ!

なるほど、うまくはまった。

両側を高く、まん中を低く積み上げたほうが消しやすいようだね。なぜなら、上のほうまで積み上がっているとき、まん中が高いと、考えている余裕がなくなっちゃう。

また、まん中が高いと、両側をつぶしていかなければならないのに対し、両側が高ければ、まん中を埋めれば消えてしまうからね。

◆正方形1つでモノミノ
1種類
◆2つでドミノ
1種類
◆3つでトロミノ

2種類

4つでテトロミノ7種類。5つでペントミノ20種類。6つでヘクソミノ、7つでセプトミノ、8つでオクトミノ、と、数が増えることに種類がやたら増えていくのだ。このようなもので、特定の平面を充填していく問題を総称してポリオミノと呼んでおる。古典的なパズルじゃが、まだまだ研究されつくされてはいないようであるゾ。

ハイスコアを目指せ！

第5ラウンドを最初に見るとビビるでしょ。でも見た目ほどたいしたことはないんだよ。ステージ0でのスピードなら、考える時間もあるしね。ここで障害物を減らせたらしめたもの。次のステージは、前のステージの最後の状態から始まるから、あとのステージへ行くほど、だんだん楽になってくるよ。何日かプレイを続けるうちに、最終面も意外にあっさりクリアできちゃう。

でも、これで安心するのはまだ早い。たしかに、またラウンド5のステージ0にもどって延々とプレイはできるが、どうせならもっと効率よく高得点を狙いたい。では、どうするか。1度に4段ずつ消していきたい。Ｉが入る穴だけ残して、他を全部ふさいでおけばいいわけだね。穴は、右か左の端にあけておくのがいいようだ。穴のとなりを先に積み上げれば、Ｉが2本来ないとテトリスにならないというかわいそうな状況からのがれられるんだ。それでも、きれいに穴を作って待っていても、

しめしめ、これで1200点。

ラウンド5のスタート。あわてるな。

なかなかＩが来ないこともある。待ってるうちに死んでしまっては元も子もなくなるので、そのへんの見切りを早くつけるのもコツだね。あとはコンピュータにお祈りしてみるのも精神衛生上効果が期待できる。ラウンド0のどのステージでも、4回以上テトリスが出せるようになれば、得点は面白いように伸びるぞ。

ちょっとしたヒント

うーん、ここまではあんまり攻略法になっていないなあ。では、テトリス攻略金言集をオヒロメしましょ。

1、横1マスの穴は狙ってでなければ作らない。
2、消えたあとのことも考えよう。
3、まん中を高く積まない。
4、空白を作るのを恐れない。
5、ミスってもあわてない。
6、隣りに落とさない。

こんなものでしょうかね。とかく反射神経のゲームと見られがちのテトリスだけど、あたりまえだと思っている手でも、よく考えればもっといい置き方があるかもしれない。いろいろためしてみて最良の手を考えながらプレイしてくれたまえ。あ、そうか、わからないときはESCを押してポーズにして考えればいいんだ。

製作・トニー川口

ポンセなのである! べつにつまんないというわけではないが、AVGだRPGだと騒いでみても、やっぱ、野球ゲームのノリにはかなわない。本モノのほうも熱い戦いが始まったことだし、「ここらで、いっちょ野球ゲームを特集するべ」ということになった。おもしろ野球本のリストもついて、お得な7ページだ。

平成元年もベースボール

今さらいうまでもないことだが、ゲームの世界も年々新しいジャンルが開拓されて、大きな広がりを見せている。バラエティに富んできたことは、選択の幅が広がったということで、それはそれでたいへんヨイことだと思う。しかし、それと同時に、システムが複雑化し、ゲーム本来の楽しさが失われつつあるような気がしないでもない。ぶ厚いマニュアルを必死に読まなければならないゲームというのは、やっぱり、シンドイのである。ボクのような単細胞人間には、頭がカラッポになる単純明解なゲームが向いているのだ。

「そこで野球ゲームだ!」と、強引に話は展開していく。だいたい、野球のルールを知らないヤツなんて人間じゃないし、操作も簡単なものが多いから、マニュアルを何度もひっくり返して首をひねるなんてこともない。ウマイヘタはあるにしろ、だれにでもすぐにできちゃうところが魅力なのである。また、繰り返し遊べるところもいいよネ。たとえば、AVGやRPGなんかは、あらかじめ設定された目的に向かってまっしぐらという感じだから、一度最後まで行っちゃうと、もうそのゲームの価値はほとんどなくなってしまうが、野球ゲームだったらそんなことはないのだ。ながーく遊べるメリットを考えたら、コストパフォーマンスはスンゴク高い! そんなこんなで、野球ゲームを応援しちゃうというワケだ。

で、今回取り上げるソフトは6本。ファミコンゲームは原則として紹介しないというポプコムのオキテをやぶって、『ファミスタ'88』もとくにラインナップに入れてある。もう説明する必要もないだろうけど、『ファミスタ』はだれもが認める"究極の野球ゲーム"。平成元年。今年は『ファミスタ』を超えるゲームが登場することを期待する!

プロ野球 ファミリースタジアム 88年度版

ナムコ　ファミリーコンピュータ　ROMカセット　4,900円

野球ゲームといえばやっぱりこれ。ファミスタ'88だ！

新しい機能も充実

さて、『ファミスタ』である。ふだんはファミコンソフトなど取り上げない本誌だが、野球ゲームを特集するにあたってこのゲームを無視するわけにはいかない。なんといっても本格的プロ野球ゲームの元祖なのだし、現在数多くある野球ゲームソフトの中でも『ファミスタ』を越える面白さを誇れるゲームはどこにもないからだ。いつもパソコンでゲームをしているみんなも、野球ゲームをプレイするときはファミコンのスイッチを入れるはず。野球好きの編集部の面々が、締め切り間際にもかかわらずプレイするのもこの『ファミスタ』だ。徹底してシンプルなゲームシステムと、実際に投手が投げ、打者が打っているかのように感じさせるリアリズムは他に比べるもののないほど完成されている。

1986年に、最初のバージョンが発表されてから3年。毎年少しずつバージョンアップされて版を重ねているが、発売されるたびにそれを手に入れようとユーザーが長蛇の列を作るほどで、野球好きのおじさんの中には『ファミスタ』をプレイするだけのために、ファミコンを買ってしまう人もいるくらいだ。最新作である88年度版では、ライバルソフトに対抗するためか球場の種類も増え、ゲームのバリエーションも豊富になっている。

僕が『ファミスタ'88』をプレイするときに選ぶチームは、たいていホーネッツかオリエンツだ。88年度版で、客観的にみて強いチームはライオネルズかドラサンズだと思う（メジャーリーガースはもちろん例外)。しかしそれらのチームは編集部のほかの人たちが選んでしまっているのだ。ホーネッツはピッチャーがいいうえに打率も高く、平均して足も速い。何もいうことがないようだが、じつは決定的な弱点がひとつある。エラーが多いのだ。3連続エラーなどざら。ノーヒットで得点が入ってしまう。接戦に弱いチームだ。

もう1つのひいきチームオリエンツは打てない、守れない、投手のスタミナがないと悪いことだらけ。何でこんなチームをと思うかもしれないが、そこは思い入れ。86年版のフーズフーズを知っている者にとっては、昔日の想いがふと頭をよぎる。打てないといっても長打力がないだけでチーム打率は以外と高い。駿足「にしむり」をはじめ、出塁率と機動力にものをいわせるチームだといえる。88年度版の14球団中でもアストロ球団（知ってる？）とまともに戦えるのは、おそらくこの球団だけだと信じているのは僕だけだろうか？ところで『ファミスタ'88』をプレイする人にひとこと。打順の組み替えを軽視するなかれ。これで試合が決まる。弱いチームが大変身する。何時間でも研究する価値があるぞ！

元祖の画面。やっぱこれきゃない。

88年度版は球場が選べる。河川敷球場には隠れキャラもある!?

ナムコット新聞からTVニュースへ。これももうおなじみ。

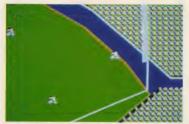
ムニャニャマ&タカハピ

プロ野球 ファミリースタジアム

MSX2+版ナムコ 7,500円 PC-88VA版ゲームアーツ 6,800円

ファミスタ移植でパソコンユーザーにも中毒看者続出か?

MSX2+版

全国1千万人(もっといるかな?)のファミスタファンのみなさん、こんにちは。今度、あのナムコがじきじきにMSX2+の『ファミリースタジアム』

ボールを巻いて入るかっ!

を発売することになったんだ。発売時期は6月中旬〜下旬、価格が7,800円とのこと。球団は全部で18球団とのことだ。ご存じメジャーリーガーズ(M)に、ナムコスターズ(N)、それにオールドボーイズ(OB)、オールドリームズ(A)、それに日本のD、G、C、W、S、T、L、Bu、B、F、H、Oの12球団で、全部で豪華18……アレレレ、全部たしても16しかない。これはなんだか謎のチームが存在するらしいのだ……。この球団ラインナップを見れば、ファミコンの88年度版よりは、88VA版の『ファミスタペナントレース』に近いことがわかってもらえるだろう。かなり気合が入っているよネ。

このMSX2+版『ファミスタ』とファミコン版、VA版を比較してみることにしよう。まず、だれでも気になるのがスクロールだろう。スクロールとは、たとえばバッターが打って、ボールが外野に飛んだとする。そのとき、画面はピッチャーとバッターが大きく表示されている画面から、外野の守備がで

あいたた、あいたた。

インコースのきわどいボール。ぽんち打てるか?

きる画面に変わる。そして、ボールが内野からゆっくり(とうぜん速い場合もある)外野へと飛んでいく。このときの画面が移り変わることをスクロールといい、『ファミスタ』はこれが命ともいわれている。ボクがやったMSX2+版は縦方向は問題ないが、斜め方向がちょっとぎこちないかなと思った。が、そんなに気にする必要はないようだ。テストプレイでは、ホームランコンテスト用になっていたので、フライの感覚はあまりわからなかったが、期待できそうである。あ、そうそう、ファミコンの88年度版にあったエラーもあるそうなので、楽しみに待っててほしい。

PC-88VA版

ここに載っている『ファミスタ』の中で、いちばんゼータクなのが、このVA版。

ソフトが6,800円でしょ、VA本体が29万円で、ディスプレイは手持ちのものを使うとしても、デュアルジョイポートも必要だから余裕で30万円を越してしまう。本体を合わせても2万円ポッチでプレイできるファミコン版『ファミスタ』の、15倍の投資をするんだから、本家ファミスタをしのぐできぐあいを期待したいところだ。

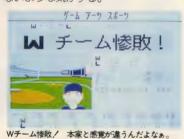
投球モーションと球すじをとらえた写真だ。

PC-88VAは16ビットマシンだからそのマシン上で動くファミスタの機能はとても豊富。ペナントレースモードもあるし、選手の個人成績も残してくれる。ファミスタ新聞は全打席の記録つきで、2画面分スクロールというスゴイ凝りようだ。BGMはFM音源ですごくイイし、画面も超キレイ。でも肝心の操作性はイマイチなんだな。ボールの動きやスクロールが思ったよりぎこちない。審判の判定にも納得がイカン。これではちょっと本家にはおよばないような気がする。

Wチーム惨敗! 本家と感覚が違うんだよなぁ。

とにかく"コレを読め！"

おもしろ野球本総まくり

ポンセ松崎

見る楽しみ、する楽しみだけが、野球のダイゴミじゃないのだ。野球を"読む"楽しみも忘れてもらっちゃ困る。編集部が強力プッシュの16点。お手軽価格の文庫本を中心に、大紹介してしまおう！

白球礼賛—ベースボールよ永遠に（平出隆・岩波新書）480円／詩人の手になる異色の野球エッセイ。岩波書店にも、こんなオモシロ本がある。

読売巨人軍再建のための建白書（草野進、渡辺直己・角川文庫）300円／超辛口の過激な提言を満載！

エッセイ

新宣言全日本パ・リーグ党（純パの会・角川書店）740円（税込）／パ・リーグ賛歌の第2弾！

データ

'89プロ野球選手写真名鑑（日刊スポーツ）250円／ファン必携の完全ガイド。日程表や各種記録も入って、このネダンは安い!!

天皇と長島茂雄（佐瀬稔・祥伝社ノン・ポシェット）440円／あまりにも有名な、長島茂雄の天覧試合ホームランをめぐるドキュメント。

スローカーブを、もう一球（山際淳司・角川文庫）340円／名編「江夏の21球」を含む、著者の代表作。

ノンフィクション

プロ野球 オレの必殺ワザ（近藤唯之・新潮文庫）360円／野球エッセイといったらこの人。新旧の名選手、21人の必殺ワザを大紹介！

プロ野球の友（玉木正之・新潮文庫）520円／「タカーポ」等で健筆をふるう、気鋭の痛快コラム集。

落ちこぼれの甲子園（軍司貞則・集英社文庫）420円／熱血監督と不良少年が、高校野球を通して強く結ばれていく過程を感動的に謳う。

甲子園の異邦人—「在日」朝鮮人高校野球選手の青春（金賛汀・講談社文庫）420円／7人の選手の青春。

翔べ、バルセロナへ（軍司貞則・集英社）1,400円／バルセロナ・オリンピックより正式種目になる、野球をめぐる感動のドラマ！

いつの日か海峡を越えて—韓国プロ野球に賭けた男たち（鄭仁和・文春文庫）380円／新浦壽夫ら、在日韓国人選手の真実に迫る！

長島茂雄殺人事件—ジンギスカンの謎（つかこうへい・角川文庫）420円／演劇界の鬼才による長島賛歌。

梶川一行の犯罪（赤瀬川隼・文藝春秋）1,200円／本格派の短編集！

ノベル

暴れん坊列伝（ナンバー編・文春文庫）420円／東尾、張本、大杉など、歴史に残る暴れん坊たちを活写。

巧守巧走列伝（ナンバー編・文春文庫）420円／通好みの名手を紹介。

※価格は消費税を含んでいません。

ブルックリン

やじうま ペナントレース

ビクター音産■PC-8801SRシリーズ、PC-9800シリーズ⌨7,800円、「1989データ」PC-88SRシリーズ、PC-9800シリーズ⌨4,800円

新データでチャレンジだ！

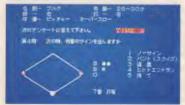
今年はホエールズだね。

ブルックリンでーす。もうポプコム読者にはおなじみ『やじペナ』である。

このゲームのポリシーは、一度でいいから、あの東京ドームで、プロ野球の一流選手をバックに従え、マウンドに立ってみたい、とか、満員の神宮球場で、プロ野球の一流投手を相手に、打席に立ってみたい、という夢をプレイヤーに実現させることにある。

キミは、自分の大好きな球団に、投手として、あるいは打者として入団できるわけだ。入団記者会見なんかやって、スターなみの扱いを受けるぞ。

そうして、ペナントにのぞむわけだが、キミの役目は、選手としてだけではない、チームを率いる監督としても、イロイロと采配をふるわなければならないからね。

というわけで、今度は、『1989データ集』が発売されたので、早速、フレッシュな気分でチャレンジしてみた。

そう、ブルックリンはもちろん、某Wチームに入団したのである。ポジションは、ピッチャーだ。入団発表のあと、アンケートに答えたり、体力トレーニングや、ピッチング特訓を、フラフラになりながらもなんとかクリア、いよいよ、あこがれの“遠道”と肩を並べて、ローテンション入りすることができるのである、ヤッター！

そーして、ついに開幕。開幕ピッチャーはこのボク。必殺のフォークボールは、はたしてDチームを粉砕するか!?

華やかに開幕！

入団したら、ちょっとしたテストを。

ブルックリンは、新人ながら30歳。

'89Wチーム開幕戦圧勝！

本物も初戦に勝利す！

4月9日（日）、大洋ホエールズは、昨年のチャンピオン中日ドラゴンズに、パチョレックの3ランホームランで快勝。先発斎藤明夫、リリーフエース中山の快投に、主砲落合も沈没。

さて『やじペナ』のほうは……。期待の大器、ブルックリンがなんと開幕投手に起用され先発！　が、緊張感からか本来の力を出せず、初回から3失点。しかし味方打線の援護もあって、結局10対4で快勝した。ブルックリンは、若手の野野村に勝ちをゆずって、ひと安心。Wチームが、今季まちがいなく優勝を狙えることをボクは確信した。

スターティングメンバー決定は、非常に大切。

開幕戦は、ナゴヤ球場に乗り込んで。

やったー！　ホームランだー！

期待の新人に快くバトンタッチ。

試合結果。主砲ポンセが勝利打点ネ

ポンセ松崎

野球道
THE WAY TO GLORIA

日本クリエイト(タケルのみ)　■PC-8801SRシリーズ(VA不可)　7,500円

さて、ぽぷこむUSERSの実力のほどは!?

スタッフが実名で登場!

〝野球チームの監督になって、選手たちを自分の手足のように自由に動かす〟。「そうですタイ／　これこそ男の夢タイ、男のロマンですタイ//」と、福島生まれのボクが、いきなり博多弁(!?)になってしまうほど、シビレルような魅力にあふれた夢が実現してしまう。それが、この『野球道』なのである。わが編集部にも、この魅力に取りつかれた者の数知れず、3月号では別冊まで作ってしまったというくらい、プッシュプッシュの推薦版なのである。だからもう、ゲームの内容は、ほとんど紹介されつくしているといってもいいくらい。早い話が、もう書くことがないんだよナァ(困った……)。

で、何をやろうかとしばし考えあぐねた。こんなふうに前置きが長いというのも、苦悩する筆者の心が表れたものだと思ってカンベンしてほしいと、ベンカイをするのだ。

……(苦悩は続く)。ポン／　そうだ、ユーザーチームを使って、ポプコム編集部のスタッフ大バクロ大会をやろう。幸い、だれも迷惑するヤツなんかいないしネ(いるかナ?)。というわけで、これから登場する選手たちは、み〜んな実名だからそのつもりで／

※ここに登場している人名は、実在の人物とは、まったく関係がないこともありまっしぇん／

名監督〝いわぶち〟氏の、初日のスケジュールだ。熱血派の彼は、試合前に選手をシゴキまくった／

開幕第1戦の先発メンバーだ。3番に、サードの〝まつざき〟を持ってきたところなんざ、ニクイ／

どうしようもないTIGERSは、PL学園とでも試合してもらうことにして、セ・リーグに割って入ったのが、ぽぷこむUSERSだ。監督は、もちろん〝いわぶち〟氏。そして左下の写真が、編集スタッフ、ライター、アルバイトに至るまで、ぜ〜んぶまとめて面倒みちゃった選手一覧なのである／　編集を卒業していった〝こばやし〟がまだいるのはご愛嬌(本モノも、たびたび編集部に出没している)、新人の〝かわはら〟〝あらき〟がクレジットされているのも、筆者〝まつざき〟のソツのない配慮である(ハハハ……)。もちろん、外人選手〝さばっしゅ〟とか、女性スタッフの〝もうえ〟〝すずき〟〝もちづき〟といったところまでキッチリとチェック。USERSを使えば、こんな楽しいオアソビもできるというワケなのだ。

アララ、試合開始前にほとんどスペースを使ってしまった。さっそく開幕第1戦に臨むことにしよう。まずは先発を決めるわけだが、そろいもそろって調子が悪い。〝わたなべ〟を開幕投手にしてやろうと思ったが、連日の夜遊びがたたっているのか使いものにならん／　怒った〝いわぶち〟は、いくらかマシなアルバイト〝むらやま〟を試合前にシゴいて、先発を命じたのであった(スケジュールモードの個人練習を選んだワケね)。

さて、試合開始だ。相手はCARP。先発〝しらたけ〟とは、ぽぷこむチームもナメられたもんである。しかし、打てない。〝いわぶち〟監督の血圧は、上がりに上がるのであった。「う〜む、やはり〝あんどう〟の先発出場は間違いであったか。長打力を誇った彼も、寄る年並みには勝てないのか……」とひとりぐちる〝いわぶち〟であった……。結局、試合は完封負けをくらった。

と、こんな感じなんだけど、これはゲームの説明といえるだろうか!?

いきなりデッドボールをくらって出塁した〝まつざき〟。〝いわぶち〟監督のサインは「勝手にしろ」だ。

試合結果を見る。〝むらやま〟をリリーフしたアルバイトの〝たかはし〟は、自責点ゼロで負け投手に。

パワーリーグ

ハドソン　■X68000(ジョイカード専用)　7,800円

X68000ならではのお楽しみグラフィック！

ポンセ松崎

高橋名人がジャッジする

『ファミスタ』のパワーの前では、グラフィックで対抗するしかない！　とハドソンのスタッフが思ったかどうかは知らないが(無責任だナ)、X68000ならではのキレイなグラフィックが魅力の『パワーリーグ』だ。好評だった、PCエンジンからの移植バージョンである。考えてみると、X68000版の野球ゲームって、コレっきゃないのよネ。その意味では、たいへんにキチョーな作品であるといえるのではないかナ？

システムの紹介だ。実際のプロ野球をパロディ化した12球団でペナントレースを行うという、おなじみのパターン。とりたてて新しいところはない。ジョイカード専用で、X68000本体だけでは動かないのがクヤシイけど、マ、しかたないんだろうネ。操作方法は、基本的には『ファミスタ』と同じ。ただし、ジョイカードにはスタートボタン、セレクトボタンがついていないので、選手交替にキーボードの[E]キーを使わなければならないのが、ちょっとメンドイ。ここんとこころは、いかにも残念である。

ピッチャーを見てみる。右、左、上手投げ、下手投げと、ひととおり投げさせてみたが、グラフィックはとってもリアル。さすがはX68000の絵だなあと感心してしまう。球種にフォークボールを加えてほしかったと思うのは、ゼイタクなんだろうか？　続いて守備。ジャンプはできないけど、ダイビングキャッチが可能だ。フィールドをズリズリッとすべるグラフィックが、ナカナカ笑えて楽しい。ところで、外野に

フライが飛ぶと、ちょうど東京ドームの天井カメラみたいに、真上から見下ろす絵になるんだけど、これが打球の方向とうまくシンクロしていないような感じがしてムズカシイ。「ライトだ！」っと思った瞬間、打球はグイ〜ンと弧を描いて、センター前にポトリ、ってなことがママある。ボクがヘタクソなせいかもしれないが、他の連中にやらせてみても、とまどっていたようだ。

"ピロサワ"が、あっぱれホームランを放った。ガッツポーズで、ホームに駆け込んでくる。

そして、走塁。出塁すると、ファーストとサードにウインドーが開き、ランナーのようすが映し出される。盗塁のスタートの瞬間がカッコいいので、ぜひともトライしてほしい。ただし、コンピュータとやると、なかなか盗塁できないゾ！　そうそう、バッターには下の写真のように楽しい仕掛けがいっぱいあるのだ。

ちょっとばかし、ケチをつけすぎた気もする。ここらで大いにホメよう。オーダーの変更モードだ。『パワーリーグ』に所属する12球団は、豊富な選手層を誇っている。それぞれ、ピッチャー5人、代打が4人いるが、なんと、ファームにも7人の選手がいるのだ。1軍と2軍の入れ替えが可能で、これはウレシイよネ。ちょっとインチキっぽいけど、この手を使って、相手チームの戦力ダウンを企ることもできるゾ。

送りバントの構えをとる、Wチームの"ユカタン"だ。

結局三振！　バッターボックスでボーゼンとする"ユカタン"。

Tチームの"ジョンズ"。黒人選手は、ちゃ〜んと黒いのダ！

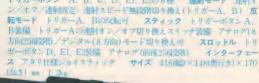
金髪をなびかせて打席に立っているのは、Wチームの"パチョ"である。

X68000ワールド

インテリジェントコントローラー サイバースティック

シャープ　5月下旬発売予定
価格未定

インテリジェントコントローラー「サイバースティック」　CZ-8NJ2
トリガーボタン　A、B、C、D、E1、E2の6種　**連射モード**　連射オン／オフ／連射固定　連射スピード無段階切り換え(トリガーA、B)　**反転モード**　トリガーA、Bの反転可　**スティック**　トリガーボタンA、B装備　トリガーAの連射オン／オフ切り換えスイッチ装備　アナログ(8方向256段階)／デジタル(8方向)モード切り換え可　**スロットル**　トリガーボタンD、E1、E2装備　アナログ(前後256段階)　**インターフェース**　アタリ仕様ジョイスティック　**サイズ**　416(幅)×148(奥行き)×170(高さ)mm　1.2kg

未来派感覚のアナログ野郎ジョイスティック

サイバーなジョイスティックはひと味ちがうぜ

たかがジョイスティックじゃない？なんて思っていたけれど、実際こうした製品が出ると、ついにくるところまできたか、なんていう感慨を持ったりする。そんな気にさせるのが、シャープの新型ジョイスティック・インテリジェントコントローラー「サイバースティック」だ。インテリジェントというからには、4ビットのCPUを搭載。そこいらの関数電卓やマイコン内蔵炊飯ジャーなんかよりもずっと高級（？）。しかも、アナログタイプのジョイスティックであったりするのだ。

このアナログというアヤシイ言葉の裏には、当然デジタルというものがある。そう、今までのパソコン用ジョイスティックは、デジタルタイプだったわけだ。これはどういうことかというと、デジタルっていうのは1（ある）か0（ない）かの情報しかない世界だね。ジョイスティックの場合、8方向なら、とりあえずその倒れた方向だけがわかる、ということになる。

これが、アナログだとどーなるか、というと、もちろん量という概念がくるわけ。方向だけでなく、移動量、スピードなんかもわかってしまうんだね。ということは、デジタルよりも、きめ細かいシビアな制御ができるのだ。

実際、サイバースティックのスティック部は、前後左右256段階のデータが出力できるようになっている。デモソフトでテストしてみたところ（写真参照）ディスプレイ上のキャラクターは、スティックの傾きが少なければ、少ししか動かないし、大きくすばやく動か

＊写真は試作品です。

アナログ／デジタルモードが切り替えられるスティック。トリガーAとBも装備。

スロットル。アナログモードで前後とも256段階。右側にトリガーD、E1、E2がつく。

せば、それに合わせてスピーディーに動く。リアルな動きが可能なのだ。

また、このスティックは、スイッチの切り替えでデジタルタイプのジョイスティックにもなる。今までのソフトでも問題なく動くのだ。しかも、アタリ規格のコネクターを持ったパソコンなら、接続OKというのもウレシイね。

スティックの反対側、つまり左側にはスロットルがついている。こちらは、アナログだけで、前後256段階。スピードコントロールなどには、最適なカタチだ。

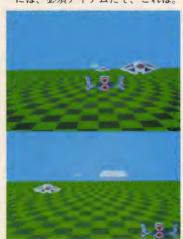
コントロールパネル。トリガーAとBの反転スイッチ、連射スイッチ、トリガーCなどが並ぶ。トリガーA、Bはこっちにもついている。

トリガーボタンは、A、B、C、D、E1、E2の6種類。A、Bはスティック部に、D、E1、E2はスロットル部についている。このあたりは、操縦桿(そうじゅうかん)っぽくてマニア心を刺激する。

また、トリガーのうち、A、Bは連射が可能。連射スピードが無段階コントロールというのも本格派。

そのほか、スティックとスロットルの位置は、つけ替えることもできるので、左ききの人でも大丈夫だ。編集部のニューフェース、サウスポーの荒木でも安心して操作ができるわけだ。それに、スティックを左側に持ってきて、中央のトリガー部分をたたけば、今までのジョイスティックと同じ操作環境を保証してくれる。こういうこまかい配慮も見逃せないポイント。

気になる対応ソフト第1弾は、例の『アフターバーナー』と『サンダーブレード』。やっぱり、こういった3Dアクションものが似合うよね。実際動かしてみたけど、スムーズそのもの。くわしいことは、次のページを見よう。

なお、発売は5月の下旬予定。値段の方は、まだ未定だけれど、だいたい2万円前後になりそう。X68000ユーザーには、必須アイテムだぞ、これは。

サイバースティック付属のデモソフト。スティックの傾かせる角度、スピードによって動きが違ってくる。すばやく大きく動かすと、画面上をこーんなに動いてしまうんだね。さすが、アナログ！

はみ出しハード情報

X68000/X1turboZ用ディスプレイTV

X68000のニューモデルに合わせて、新しいディスプレイが発売された。14型のテレビチューナー内蔵ディスプレイ。ドットピッチ0.31mmの高性能モデル・CZ-612Dと0.39mmの普及型・CZ-602D。どちらも、マルチキャンタイプで、X68000やX1turboZのグラフィックモードすべてに対応。また、X68000、X1と組み合わせれば、スーパーインポーズなどの機能もできる。色はグレーとブラックの2種類。消費税で値段が安くなったのも見逃せない。PC-88、98、PC-286にも対応。

ドットピッチ0.31mmのCZ-612D。119,800円。

ドットピッチ0.39mmのCZ-602D。99,800円。
どちらの機種も、グレーとブラックの2つのカラーが選べる。

アナログ式ジョイスティックの発売が発表になってからというもの、体感3Dゲームの情報がメジロ押しだ。X68ファンは涙を流して喜んでいるゾ。

シャープ　夏ごろ発売予定
価格未定

テクニシャン向けの体感ゲームの登場。

ホバーリング感覚

『サンダーブレード』といえば、『アウトラン』、『アフターバーナー』に比べて地味で解放感がなく、ゲーセンでもあまりやり込んだ人は少なかったのではないだろうか。

しかし、この『サンダーブレード』は、やり込めばやり込むほどにオモシロさが身にしみる、スルメ的ゲーム。

「アフターバーナー」とはひと味違う迫力

高層ビルすれすれまで近づき、こっそり戦車を爆撃

アクションゲームが得意とはいえない編集部Sやブルックリンもかなりハマっていたゾ。ゲーセンでは100円がもったいないといってプレイしなかった人も、X68さえあればヤリタイ放題だ。しだいに病みつきになること間違いナシ。

さて、この移植を手掛けているのは、おなじみSPS。よくまあこんなにハイペースで、ソフトを出し続けられるなぁと感心してしまう。まだ開発中のバージョンではあるが、サイバースティックを接続したときの感覚は、まさにジェットヘリそのもの。このホバーリング感覚を味わうだけでも、価値あるソフトだといえよう。

3Dスクロールもなめらかで、地上付近でF1気分

また、サイバースティックがなくても、キーボードやふつうのジョイスティックにも対応しているからご心配なく。でも、このゲームを極めようと考えているのなら、ジョイスティックに金の糸目はつけないこと。ゲーマーにとってジョイスティックは料理人の包丁と同じ意味を持つものだからな。

敵ヘリと衝突寸前。回避できるかぁ！　それにしてもキャラクターがデカイ。さすがX68000

SPSのことだから、BGMおよびサウンドにも力を入れてくるだろうな。FM音源もスゴイけど、MT-32対応なら、なおさらウレシイんですけど、なんとかなりませんかねぇ。もし、外部音源対応ということになると、完全にゲーセンを追い越すね。コリャ。

ところで、毎度のことながら、発売はシャープとなる予定。優れたソフトハウスをハードメーカーがバックアップする。強力タッグを味方につけて、X68ユーザーはホントに幸せ者だ。

アフターバーナー

X68000

電波新聞社　9,200円

マウス対応にしてしまうほどのこだわり。

うー目が回るぜ!

　ビデオゲームをパソコンに移植するとき、どこまで本物に迫まれるかが、いちばん重要。その完成度がソフトの人気を決めてしまう。X68000の過去の移植版ゲームは、どれもすばらしい完成度で、X68の高性能ぶりは業界の間でも高く評価されている。しかし、いくらハイパーマシンX68000といえども、この『アフターバーナー』を完璧に移植することは、正直いって不可能だと思われていた。ところが、つい最近富士通から発売になったFM TOWNSでは、『アフターバーナー』がほぼ完璧に移植されてしまっている。これは、ライバルマシンとして見過ごせない。いったいX68版のデキはどーなっているのか。ユーザーの読者諸君は気がかりでしかたがないだろう。

　というところで、移植を担当している電波新聞社から最新バージョンのアナウンスが送られてきた。締め切りギリギリセーフ。さっそくテストプレイしてみようと思い、連射式ジョイスティックを装着した。それぃTAKE OFF!あれ、動かないぞ。どーなっているんだ?

　じつは、X68版『アフターバーナー』は、マウス対応なのだ。ナゼかというと、ゲーセン版『アフバナ』のコントローラーは、アナログ式の特別仕様で、パソコン用ジョイスティックとはひと味違うんだ。傾けている方向だけでなく、どれだけ傾けているか、どのくらい素早く傾けたのかを検出できるようになっているんだ。その操作性をパソコンで再現しようとすると、どーしても今までのジョイスティックじゃムリ。

　しかし、マウスならアナログ的な検出が、ある程度できる。幸い、X68000にはマウス(トラックボールもどき)が標準装備ということで、これが採用されたというワケだ。

　けど、やはり前のページで紹介したサイバースティックを使うのが最高だ。スロットルレバーで、スピードコントロールできたりしてね。

　さて、ゲームそのもののデキぐあいの方はどうか。画面写真を見てもらえればわかると思うが、地上の物体が多少ものたりない気がする。でも、地上物に凝って肝心のキャラクターの動きが悪いのよりよっぽどイイ。よりリアルでハイスピードな動きにするために、ゲームに関係のない地上を少し削ったのであろう。そのかいあってか、スピードはゲーセン版に勝るとも劣らない。体感ゲームに限らず、アクションゲームは動きが命。多少グラフィックが落ちても、本物の動きを再現してほしいというゲーマーの心理を、よく考えて制作してますね。デンパさん。

　これを、デッカイ画面でプレイしたらスゴイだろーな。もうX68000があれば、100円玉握りしめてゲーセンに行くことなくなってしまうよね。

スクロールしていると地上の荒さは気にならない

補給シーン。細いところまでこだわってマス。

アフバナ点火! 追撃をかわせ!

とにかく動きがすごくイイ。スピードもゲーセン並。

シャープ　29,800円

邪道的OS-9にふけるAVPLAYでおじゃる

OSというと堅苦しい感じがするかもしれない。ところがどうして。マイクロウェアさんもなかなかやってくれるではないか。４月号で少し紹介したけれども、なんといってもAVPLAYが面白い。隠し味がなかなかオツなのだよ。

AVPLAYとは、グラフィックとサウンドをコントロールする命令の固まりなのだ。まあ、BASICをうんとシンプルにしたものだと思えば、間違いない。AVPLAYを使うと、ミニアニメーションがいとも簡単にできてしまう。イメージプロセッサーからビデオに落とせば、完全にデスクトップビデオしてしまう。

長いアニメーションを作るには、最終的には、ワープロなどで命令を羅列したテキストファイルを書いて、これを実行させる。たとえば、ロボットのかいてあるCGデータを画面に写すには、

showImage "robot" 128 30

のようにする。命令のくわしい説明は、GIFTBOXのなかにかいてあるから、それを参考にしてほしい。AVPLAYには、こんなふうに、グラフィックとサウンドをあやつる命令が約38個もそろっている。とっても強力なんだ。

今のところ、残念ながらOS-9にはCGツールもサウンドツールもない。それじゃあ、いったいOS-9で何をしているんですかね。データファイルは全部Human68Kから持ってくる。OS-9には、HUFILEというコマンドがある。Human68Kからのファイルコンバーターだ。逆にデータを持っていくこともできる。うまいぐあいに、Z'sSTAFF68Kからグラフィックのデータを持ってこれる。これを最大限に活用する。サウンドのデータもHuman68Kで動くサウンドツールで作ったものをOS-9にコンバートするやり方だ。

今のところ、AVPLAYにはデータをコンバートするというややこしさはあるが、手軽なミニアニメで遊ぶにはもってコイだ。

GIFTBOXにあるデモに自分で描いた背景を重ねてみた。色数を落としたので、色の感じがオリジナルとはいがっている。

『Z's STAFF』で背景を描いてるところ。『Z's STAFF』のファイナルは巨大なので、そのまま使うと、メモリーが足りなくなる可能性が強い。

プロに迫るX68000 PRO

ヨコ置きにスタイルが変更されて、完全なデスクトップタイプになった。ドブねずみルックの地味な外見でも、X68000に変わりなしじゃ。机の上に置いてみると、けっこう小さい。ヨコの長さは、435ミリとミニコンポサイズ。高さを抑えてあるのでおさまりがいい。

中身は改良されているが、ハードウエア的には、前のACEシリーズとまったく同じ。なんといっても、拡張スロットが４つあって、エキスパートよりも２つも多い。キーボードもマウスも手にピッタリなじむ。ヘビーデューティなプロフェッショナルにはこちらのほうがいいかもしれない。

新しくなったのは、ハードだけではない。基本ソフトのHuman68Kもバージョンアップされてver2.0になった。こちらのほうも着実に進化しているのだ。

X68000を使い込むにしたがって、いろんなコマンド類とのつきあいも増えてくる。そんな場合、どうしてもコマンドラインに戻って打ち込むというのはいかにもめんどう。ところが今回のバージョンアップで、いろんなコマンド類がメニュー方式に改良された。ビジュアル・シェルから違和感なく呼び出せるようになった。

何よりうれしいのは、全体的にスピードアップして動きが軽快になったこと。ますますハードディスクがほしくなってくる。日本語ワープロも改良されて、いよいよX68000も趣味の世界から実用の時代に入ってきたのだろうか。

ビジュアルシェルから、メニューコマンドを起動したところ。いちいちコマンドモードに戻らなくてもHuman68Kのコマンドをここから選べる。

X68000

アルシスソフトウェア　Ⓡ8,800円

3Dも ついに ここまで来た！

『スタークルーザー』の最強バージョンだ

ポンセである。88版の登場以来、ず〜っとイチオシの『スタークルーザー』を、またまた取り上げることになった。「ヒイキのしすぎ……」なんていう陰の声もあるにはあるが、イイものはイイ。いいゲームだから何度でもレビューして、みんなにプレイしてほしいと思うのである。

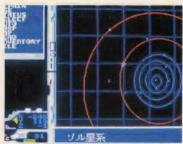
X68000版の『スタークルーザー』は、この号が出るころには発売されて

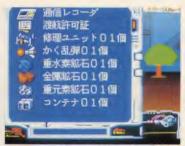
88版よりもグッと若くなり、カワユクなったダイアナ・ガーディス。

いるハズだが、原稿を書いている時点ではデモ版が手に入ったところである。だから、実際にプレイしてみたわけではないのだが、『スタークルーザー』の最強バージョンであると、言い切ってしまう。まずは、グラフィックがスゴイ！　個々のキャラクターは緻密に描き込まれていて魅力タップリだし、そのうえ、88版、98版ではやりたくてもできなかった、オール3D画面を実現している。ゆっくりと自転している惑星を眺めていると、気分はサイコー！　アルシスの実力とX68000のスゴサを、あらためて再認識させてくれる。

単なる移植ではなく、ゲーム画面を完全に描き替えているのにもおそれいってしまう。88版のスタイルでも十分に楽しめたのに、「イヤ、もう少し大きく見やすくできないか？」と考えた末、余分なものをとっぱらい、写真のようにスッキリした画面になったようだ。移植版で、ここまで基本的な画面レイアウトを変更した例は、あまりないのではと思う。『スタークルーザー』にかけるスタッフの意気込みが、ヒシヒシと伝わってくるのだ。

とにかく早くプレイしてみたい。何の手出しもできないデモ版を眺めながら、"A級スナイパー・ポンセ"は、ウズウズしているのだ！

敵戦闘機のデータが画面右に表示される。これも、X68000版のみの新機軸だ。

サブ画面の星系図を見る。切り換え画面ではなく、右側からスクロールしてくるのだ。

リアルさが飛躍的にアップ！　地上シーンの3D画面である。

デカイ！　手持ちのアイテムは、こんなに大きく表示されるようになった。

※画面写真はデモ版のものです。

ねじ式

ツァイト　🄿9,800円　5月末発売予定

注目の異色作がついに移植される！

ソフトのタイトルにもなっている『ねじ式』に出てくる少年。『ねじ式』は、つげ作品の最高峰だ。

ウリはやっぱりグラフィックである

ご存じ、「名作浪曼文庫」の第１弾である。つげ義春の幻想的な世界を忠実に再現した98版のグラフィックに、さらにみがきをかけるべく、X68000版の移植が急ピッチで進められている。まだ、登場キャラの一部が描き上がったばかりという状況だが、大いに期待が持てるできばえ。早く、全体のグラフィックが見てみたいものである。

これまで、かなり力を入れて紹介してきたので、毎号『ポプコム』を買ってくれている正しい読者にはくわしい説明は不要だと思うが、このソフトは60年代から70年代の学生たちに多大な影響を与えた劇画家、つげ義春の作品がモチーフ。昨年出たソフトの中では異色作中の異色作で、ポプコム大賞の特別賞に輝いた作品だ。“T”という作家が主人公。アドベンチャーのスタイルで、夢と現実が複雑に入り組んだ、つげ作品の世界をさまようというものだ。

それでは、目立った変更点をみていこう。グラフィックの強化もさることながら、98版では実現できなかったX68000ならではの改良が、いくつかほどこされている。まず、アニメーション処理が増えている。また、サンプリング音を効果的に入れることによって、ストーリー展開に厚みが増した。反面、ゲームの流れをスムーズにすることに力点が置かれ、操作性のよさを追求。意味のない（場合によっては、アンフェアとも思える）わずらわしい操作は廃されている。このソフトは結果を出すことよりも、経過それ自体を楽しみ、ディスプレイ上に展開する夢幻の世界に浸ることが目的だから、こうした改良は大歓迎。98版よりも上質の作品に仕上がることは、ほぼ、まちがいないところだ。いずれにせよ、早くプレイしたいもの！

パワーアップしたキャラ

人物の顔や衣服に、新たに陰影が描き込まれた。そのことによって、おのおのの表情が、いっそう豊かになっているようだ。キャラ以外のグラフィックのできが、たいへん楽しみである。

※画面写真はすべて開発中のものです。

みんなに楽しい
POPCOM SOFT

小学館

めざせダ・ビンチ。

だれでも、とてもカンタンにCGが描けるスーパーグラフィックツール「ダ・ビンチ」にMSX2版がついに登場。巨匠ダ・ビンチもあっと驚くさまざまなテクニックを使いこなしてCGの鮮やかな世界を存分に楽しもう。

ダ・ビンチならではのスーパーテクを駆使すればキミもCGアーチストになれるよ。

C高橋留美子・小学館

ダ・ビンチMSX2版のうれしい特長

- ●カラーは欲ばり256色、しかも256×212ドット。
- ●メニューのアイコン表示は、ダ・ビンチの血統。
- ●マウスを標準サポート。キーボードでももちろんOK。
- ●アイコンやカラーパレットの表示位置を、ダイナミックに移動可能。操作性が大幅アップ。
- ●描く場所を部分的に設定できる描画エリア設定機能。
- ●3.5インチフロッピー使用。描画手順セーブ、画面イメージセーブ、部分セーブの3種類のデータセーブ方式。

スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチMSX2版

(3.5インチ2D) 価格未定

PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7 77シリーズ(各¥6,800)
PC-9800シリーズ(¥9,800)も好評発売中。

●「ダ・ビンチ」MSX2版にはMSX-DOSを組みこみずみです。 ©小学館
●MSX-DOSはアスキーの登録商標です。 ©新企画社・HAL研究所

広告に記載している販売価格は、消費税ぬきの価格です。

近日発売予定

お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

『サバッシュ』より……南　辰真氏　原画

近況報告

㊟ねっSIN君、聞いて聞いてっ！　私ね、××××××しちゃたの！

Ⓢええっ!!　××××××したんですか？　でも……よく決心しましたね。

㊟そう、初体験だったわけなんだけれど、ウフフ♡　すっごく、楽しかった。

Ⓢあの……フセ字で書くと、なんかへんな感じになりません？　やっぱ、「パソコン通信」ってちゃんと書いたほうが、誤解がなくていいと思いますよ。

㊟そうねぇ、では改めて……白井は地元の、BBSにめでたくアクセスいたしました。そのうち、機会があったら、POPCOMネットにも顔を出すねっ、銀猫さん、どーぞよろしく♡

Ⓢグルル、ページを私用に使ったりして……。ただでさえ二人三脚は寄り道が多いんだから！　まじめにCGしてくださいよネ！（怒りの青少年）

㊟まーまー、そう怒らないで。CGというものは、おーらかな気持ちでやるものです。ダ・ビンチにしましても、アニメ風な絵はもとより、油絵風、水彩画風、などなどじっくり使えば使うほど味の出るツールでありますから、視野を狭くしないでいろいろなものにチャレンジしてもらいたいなぁ、などと思ってしまう白井なのです。

Ⓢブツブツ。

いろいろな筆先を使う

㊟さて、ロうるさいSIN君はこっちへ置いておいて、本題に入りましょうね。前回までは、いちばん細い線を使って絵を描いてきました。が、ダ・ビンチ

にはそれだけじゃなくて、いろいろな筆がそろってます。初めの慣れないうちは細い線だけ、というのもいいですが、他の筆を使い始めますと不思議と表現の幅が出てくるものです。

というわけで、今回はパーッと使ってみました。

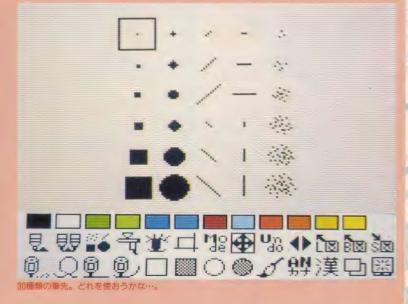
Ⓢパーッとねぇ、えーと、これは花かなァ？

(白)花ですよ(プンプン)、筆先の太いのを使って自由曲線で描き、その後、四角と丸の太い筆先で、ブラシを指定して色を重ねてみました。ほら、描き込んでるうち少しずつそれっぽくなったでしょ？　下書きなしで描くのって、けっこうたいへんなんだから……。

Ⓢ単に、出たとこ勝負なだけでしょうが……。

(白)……とにかく、線に慣れてきたら好き嫌いせずにいろいろな線に挑戦してみましょうね。

Ⓢそういえば、ダ・ビンチでアニメやマンガ以外の絵を描くことなんて考えたこともなかったなぁ。

(白)たしか、SIN君は、かわいい女子とアニメとメカが描きたい〜、だったよね。でも、どれもそれなりの背景や小道具があってこそ引き立つわけだから、筆やブラシが使いこなせると、同じ絵でもバージョンアップするんでないの？

Ⓢでも、僕、美術の成績あんまりよくないですよ。油絵とか水彩とかいわれてもねぇ。

(白)じつは白井も、よくなかった（と、胸をはる)。が、自分でもよくわからんCGへの情熱で、へたはへたなりに描いているわけです。話はまたまた横にそれてしまいましたが(今回はSIN君が悪い!)、花を描いた後、描画領域指定というのを使って、ナナメの筆でアクセントを入れてみました。これは一定の範囲を指定しますと、その中にだけ描き込めるようになるというものです。四角の外へはみ出す心配がないので、のびのびと使ってください。

30種類の筆先。どれを使おうかな…。

領域指定で、アクセント。

太い筆でドンドン描く。

筆+ブラシで、絵に深みが出る。

ミスした時の心得……について。

㊓前のページで使った筆を、SIN君の好きな絵で応用してみよーね。

Ⓢなっ、なんで男2人の絵なんだっ!! あかねさんとか、シャンプーちゃんとかいるじゃないですかっ。それが楽しみでやってるのに……（ウルウルウル）。

㊓べつに他意はないのよ。今回はダイナミックな太い線を使うのでかわいい男の子にしたわけ。さて、どんどん描きましょうね。初めはやはり形をきちんととりたいので、細い線を使用します。それからとりあえず色を塗る……そして「この色だぁぁぁ!」と、納得できる色になるまでリペイントいたします。……おおっとぉ!

Ⓢはみ出しましたねぇ。ほら、ここ1ドット抜けてましたよ。

㊓フッ……ここで白井は慌てず騒がず、ケシゴム機能を使うのであった…。

MSX$_2$ 版ダ・ビンチには、2種類のケシゴム機能（undoとステップ）がありまして、undoは今みたいなちょっとしたミス向き、ステップは「この線気に入らないからチャイ!」というような、少し大幅に直したいときに向いています。ただし、undoはその場ですぐに使わないで別の描き込みアイコンを指定したり、ウインドーを開いたりしますと使えなくなりますので、すぐその場で使いましょう。

Ⓢundoを指定しますね。おっ! はみ出す前に戻った。便利!!

㊓そして白井は、なにごともなかったかのように描き進めるのであった。

ここから、SIN君が描きました。さてさて…。

リペイントしまして。

困った時のundo機能。

できるかな!?

やったー!! でき上がり。

バトンタッチ

Ⓢいやぁ、いつもながら、初めはみごとな線（ニヤニヤ）ですねぇ。

㊓フン! なんとでも言いなさいよね、これから少しずつ直していくんだから(少し考えて)……うん! そうだ! ここからSIN君が描いてみたら?

Ⓢえええええっ? いやっそんな、僕はまだ若輩ものですから。あはっはは……本気ですか?

㊓だって、せっかく二人三脚してるんだし、もう3回目でしょ? SIN君が自分の家で、こっそりパトレイバーなんか描いているのを、じつはSIN君の友だちに聞いて知ってるんだなぁ。いやぁ、いい友だちをもってるねぇ。

Ⓢグルルル! いったいだれがバラしたんだぁぁ! ……わかりました。描きますよ、あとは色の指定と線の修正ですよね。そのかわり僕の思うとーりに描いちゃいますよっ! いいですね?

㊓ハイハイ、好きなよーに。見てる側にまわるって楽だわぁ♡

Ⓢえーと、バンダナの模様を描き込みます。これは、四角い筆が使えますね。バンダナの色はこのままでいいでしょう、あとそれぞれに色を決めてリペイントしていきます。

㊓ホイホイ。

Ⓢ白井さんは背景を原画のとおりにするつもりだったんですか？　じゃあグラデーションがいいですね、黒から灰色、白ってとこかな……。これだけじゃ背景がさびしいから黒の太い線で周りを囲みましょう。これでどーですか？
㊉周りの黒い線がなかなかいいね。これが入ったから絵が引き締まったみたい。
Ⓢそーですか？　ううむ、なにやら自信が出てきた。
㊉やっぱりCGは、実践の積み重ねですねぇ。SIN君が家で描いてるって絵も、そのうち見せてよね。
Ⓢはぁ、まぁそのうちに。
㊉さて、最後になりましたが、コピー機能がとっても便利になりました。ということで、絵を見てくださいね。
Ⓢこれは、扉絵のシャフルナーズじゃないですか。
㊉そう、でも完全に左右反対になってるでしょ？　元絵を1枚、端から端まで完全にひっくり返すことができます。でもこれってデッサンがきちんとしていないと怖いのよね、アラが見えたりして…。その点、南辰真氏の原画は安心してひっくり返せました。『サバッシュ』の絵を使いたいと騒いだ白井に快く協力してくださった氏に、この場を借りて心からお礼申し上げます。では、また来月。(end)

ここまできっちり逆になると、もう一枚、別の絵ができた気分になるから不思議。

「コーヒーブレイク」

おまけのコーナー 光と影〈その③〉

はいどうも、毎度毎度このコーナーを見ていただき、とてもありがたいと思っている白井であります。「光あるところに影がある」なんて、昔の某アニメでやってましたが、まさにそれは絵を描くときの真理でありまして、「光と影」というのはじつに難解なものであります。で、今回は2つのうち影の方を取り上げてみたいと思いますが、ただ単に「影」といっても、なにやらわけがわかりませんので、影の濃さについて、ということで、濃さの違う絵を3枚のせてみました。

影が濃くなるとなんにも描いてない背景のようすが、なんとなく想像できてしまいませんか？　時は夜、場所は部屋の中で、左側にライトがあって……なんて。明るい部分の色は3枚とも同じですが、影が濃くなるとそれに影響されて、より明るく見えるんですね。本当に光と影の関係って不思議なものです。

かわいい。すっかり見かけなくなったけれどもカエル君の大冒険。

Tower Toppler

機種/IBM-PC、Atari ST、AMIGA、Commodore64/128、AppleⅡ
ソフトハウス/USGold
値段/8,000円（税別）

事情通によれば、以前C64で動いていたゲームのリメイク版だそうだ。立体迷路のパズルゲームなのだが、ワナあり、落とし穴あり、エイリアンもいるのでにぎやか。「カエル君の知能テスト」なのかな。同じまちがいを何度もくり返すとカエルなみっていわれるワイ。

突然ローカルな話になる。

以前、深夜に杉並方面の公園を自転車に乗っていたら、茂みの中から「キー、キー」鳴き声がする。怪しい。じつに怪しい。さては妖怪変化の類であろうか。『江戸怪談集』の世界ではないが、なにごとならんと近寄ってみると、冬の終わりのボケ陽気に誘われたカエルであった。夜になって気温が下がって動きがとれなくなったんですね。

またしてもローカルな話になる。

東南アジアの工芸品にはカエルをモデルにしたモノが多い。雨の神さまなんだろうか。都会にもカエルがたくましく生きているわけで、ゆめゆめ大騒ぎしてはならんぞ。ましてや「不快害虫」などと思ってはならん。

『タワー・トップラー』は、パズルゲームとしては、まったくマニア受けはしないだろう。だれにでもできるファミリアな雰囲気がいいのだ。

1人乗りの潜水艦MK.7からタワーの下にとりついたカエル君をタワーの上に導くのが目的。ライフは3つまでしかない。敵キャラに衝突して海に落ちるとライフを失う。なんで水辺の生き物が水に落ちて死ぬんやと思っていたら、毒の海という設定だ。時間制限も決まっていて、ライフあたり400まで。この間に塔の上まで登るのはけっこう難しい。敵キャラは、ミュータント・モルキュラス、ワイヤード・フライン

ここからスタートする。

旅心を誘うタイトル。

1人乗りの潜水艦でイザ。

グルグル回るカエル君。

こんなふうにエレベーターで上下に移動する。

ザバッと浮上してくる。

前にあるのは壊して進む。

メダマにはじかれてポチャリ。

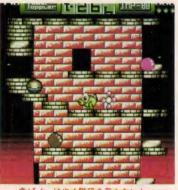
急げ！　はやく階段を登らないと。

グ・アイ、たちの悪いロボットと役者がそろっている。連中がことごとく行く手をはばむのだ。とくにワイヤード・フライング・アイはたちが悪い。形は、針金でできたミニ宇宙ステーションとなんのへんてつもない。ところが、カエル君のいる横の方向に現れては、動きをさえぎる。行き場を失ってタワーの中に逃げ込むと、出口でドンピシャのタイミングで衝突するからたまらない。タワーの中に入ると、グルリとタワーが半回転する。タワーの通路とエレベーター、階段をうまく使ってしだいにせり上がっていけばいい。タイミングが大切なゲームだ。

ミッションは2つあって、そのたびに8つのタワーがある。こちらは、機種によって増減があるようだ。マニュアルによれば、IBM-PC版は、ミッションが1つしかない。ミッション1には、次のようなタワーがある。いちばん簡単なほうから、

Tower of Eyes
Realm of Robots
Trap of Tricks
Slippery Slide
Broken Path
Swimmer's Delight
Nasty One
Edge of Doom

と、だんだん難しくなっていく。

じつのところ、ミッション2になってもタワーの見かけはほとんど同じ。だが、折れ釘、らせん階段の根性をしたひねくれプログラマーが作ったらしく、ひと筋縄ではいかない。落とし穴がたくさんあって覚え切れない。ただし、ランするたびにマップが書き換わるタイプのゲームではないので、まずはどこに何があるのかをはっきりつかむことだ。このへんはパズルゲームの定石。

さて、ここからどうするかが問題。

このところ、セガがやたらに元気だ！

またしてもセガのゲームだ。先月も簡単に紹介したけれども、セガ得意の一連のアーケードゲームがアメリカのホームコンピュータに続々と移植されつつあるのだ。コモドール64からアップルGS、アタリST、アミーガあたりに盛んに移植されている。中には移植版のほうがデキがいいものもあるようだ。とくに『アフターバーナー』のように圧倒的にスピードの速いゲームは、プログラマーにとってウデの見せどころ。コモドール64なんかの8ビット機は、どうしたって専用のマシンに負けてしまう。そこで、何を生かし、何を捨てるかでゲームになるかならないかが決まってくる。『アフターバーナー』をコモドール64に移植したのは、イギリスのチームだという。どこまでコモドール64でスピードを出せるかという限界に挑戦したらしく、スピードだけは本物に負けていない。さびしいことにコモドール64は、今年中には姿を消すのではといわれている。ライバルはNintendhoなので、勝負ありか。

あっと、今回は『アウトラン』でしたね。『アウトラン』はドライビングゲーム。コンバータブルに乗って西海岸をドライブするという、まことに風光明媚。うん、こりゃあ観光ソフトだね。クルマの運転ができなくても時速300kmの世界が楽しめる。難をいえば、スピードが出すぎることだ。現実には、時速300kmを超えるとヒトがクルマをあやつるのは困難だといわれる。タイヤ（摩擦）で走るクルマの限界なのだよ。

ギャラリーに囲まれてスタートは、はなやか。

アクセルを吹かして快調に。

勢いあまって……。

ハデに迫る。やっぱり、アメフトはコンピュータゲーム向きだな。

TV Sport : Football

機種/IBM-PC、Atari ST、AMIGA、Commodore64/128、AppleII GS
ソフトハウス/Cinemaware
値段/8,000円(税別)

ことしの傾向としては、スポーツゲームに特徴がありそう。部屋に閉じこもるよりも雰囲気はずっとヘルシー。シネマウェアもついにアメフトを取り上げた。これまでとはずっとおもむきを変えてきたが、見せ方は相変わらずうまい。

シネマウェアの『フットボール』と同じころに、とても難しいタイトルのついたアイスホッケーゲームもリリースされた。こちらも紹介しようと思っていたのだが、すっかり暖かくなって機会を失ってしまった。デモを見た限りでは、とてもよくできていたように思う。だが、シーズンが終わってからでは情けない。きっと、ウインタースポーツのシーズン・インにはバージョンアップされているだろうから、そのときにしよっと。

アメフトといえば、ラグビーからの進化形。極度に分業化が進んだスポーツで、TVで見ていると、とてもメカニカルな感じがする。超モダンなスタジアム、ぴかぴかのハイテクを駆使した作戦、しかも数字が支配する世界とくれば、デフェンスの選手なんて、中身は装甲ロボットなんじゃないかと思う。最近では、どちらかといえばジミでどろくさいラグビーからアメフトへと、女の子たちの人気は移りつつある。アメフトのほうが、ハデだしハイセンスなんだ。

ちゃんとスポンサーつきだ。

コイントスでキックかレシーブを選ぶ。

暗いスタジオが明るくなると、キュー。

リーグ表。みんな実在のチーム。

にこやかに試合のようすを話すキャスター。

豊富な攻撃パターン。堅実な防御。

シネマウェアの『フットボール』には、コンピュータが勝手に試合を進めるモードがある。ほとんどリアルタイムにゲームが進行していくので、環境ビデオ代わりに使えそう。ところが、これをつぶさに観察していると、ホンマにアメフトは緻密にして華麗、パワフルにしてデリケートなゲームなんだろうかと、素朴な疑問がわいてくる。どっちらけの凡戦が多いのだ。オフェンス側がズルズルと後退するというヘンテコなプレイばかり。QBがヘマをしてあっという間に潰されるとか、レシーバーを走らしたはいいがボールがこないとか、ロクに入らないフィールド・ゴールではね。フィールド・ゴールなんてハズすほうが珍しい。見ているほうがイライラしてくる。まあ、シーズンが始まったばかりではしょうがないか。実際のところ、テレビで見ていても、どちらかといえば大味といった試合が多い。これもシーズンが深まれば、スリリングな展開に変わってくるのだが。

ゲームのほうは、某国営放送のMアナウンサーによく似たスポーツキャスターがTVに登場するところから始まる。暗いスタジオでスタンバイしているときは、やや緊張気味だが、ライト

オフサイドは厳しくとられる。

タッチラインは、すぐそこ。がんばるぞ。

が明るくなると、にこやかに「今日のCWFLの結果は……」としゃべり始めるというじつにもっともらしい展開。さすがはシネマウェア、見せ方も心得ているワイ。ちゃんとスポンサーもついている。キャスターが紹介する試合経過にひきこまれるようにして、プレイが始まる。コイントスでキックかレシーブを選ぶのも気がきいている。気がつくとフィールドでプレイヤーになっている自分を発見するというわけ。ところで、CWFLというのは、CinemaWare Football Leagueの意味。

CWFLには28チームある。初めは全部コンピュータがオーナーになっている。ここから自分のチーム、対戦相手のチームを順に選んでいく。つまり、多人数でできるようになっている。ヒト対ヒトの場合は、オフェンス側はクォーターバック(QB)、デフェンス側ではレフト・インサイダー・ラインバッカー（LILB）となって闘うようになっている。そのほかの選手は、フォーメーションに応じて自動的に動くようになっている。これらの選手にはマークがついているので、その動きがすぐにわかる。一時にすべての選手を同時に動かせないので、省略のしかたとしては賢明なやりかただ。

キッキングは慎重に。
ヒットポイントは左のゲージでわかる。

やったぜ、ちゃんと中心をキックするとうまくいく。

アサッテに飛ばしてこりゃ困った

オフェンス側では、攻撃を始める前にフォーメーションを選ぶ。フォーメーションは、ものすごくある。有名なのはショットガン、アイ（I）フォーメーション、プロセットの3つ。戦況に応じて4パターンが表示されるからここから1つ選ぶ。ゴールが近くなると、フィールド・ゴールをねらうのもいい。キックは大切で、プラクティスモードでしこたま練習しておくこと。

シネマウェアの『フットボール』は、見せ方ばかりに凝っているわけではない。フットボール・シミュレーションの部分にかなりリキが入っている。デキとしては、エレクトロニック・アーツの『アールウィバー・ベースボール』に近いのではなかろうか。新しくリーグで編成したり、クリップボードで勝敗表や個々の選手成績を参考にできるのもよく似ている。

余裕の笑みかな!?

手土理数(テトリス)大明神かく語りき

自らテトリス大明神と名乗る石原さんは、レッキとしたサラリーマン。いわゆるゲーマーではない。フジテレビの深夜番組には、AMIGAを使ったと思われるCGを多用したクイズ番組が放映中だが、そんな番組のアートをプロデュースをしている。ところが、昨年夏以来のテトリス熱がこうじて、ついに1冊本をまとめてしまった。『テトリス』の作者たちへのインタビューまでしてしまった。

内容は、『テトリス』の基本、序盤の定石、中盤の攻防、終盤の激闘、高速落下時の対応、問題集『テトリス』次の一手、そのほか、7人のテトリストのコラム、作者たちへのインタビューからなっている。攻略本として興味深いのは何といっても、序盤の定石、中盤の攻防ではないだろうか。とくに、中盤の攻防はゲームの生死を分けるので重要だ。

もうひとつ興味深いのは、『テトリス』の作者たちへのインタビューだ。ペレストロイカとグラスノスチのまっただ中にいる当のソ連人たちの生の声が聞ける。プログラマーのワジム・ゲラシモフは、'69年生まれのモスクワ大の学生さん。『テトリス』のオリジナルは、彼がIBM-PC上でターボパスカルで書いたという。コンピュータ・ウィルス予防とかシステム・プログラミングが本業だ。将来は、コンピュータ関係の学位をとりたいという。ゲームデザイナーのアレクセイ・パージトノフは、ずっと年上で、'55年生まれ。興味はコンピュータと心理学とのインタフェースにあるという。このへんに『テトリス』のアイデアのみなもとがありそうだ。

パージトノフによれば、『テトリス』で4つのブロック（正方形）が使われているのは、人間の心理的なキャパシティが最適な状態で行われているからだという。ブロックの数が多すぎても少なすぎてもいけないという。5つのブロックのバージョンもあるが非常に難しいゲームになっているという。パージトノフのハイスコアは、IBM版で最高1万5000点、ゲラシモフは1万点というから、原作者たちが奥義を極めているのではないようだ。

「地の巻」は出るのかな。

これではいけない組み合わせ。

プロフェッサーMの

楽しい世界征服

プロジェクトPCエンジン

だ、だい7回だよ〜〜〜！

ドヒャー！　いつものようにゲーム世界に入ったとたんに、ワシの顔がメチャメチャになってしもうた。まゆげが太くなり、鋭いもみあげがはえてきてしまったのじゃー！　こ、ここは永井豪ワールド!?

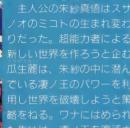
もう一つの凄ノ王世界が登場！

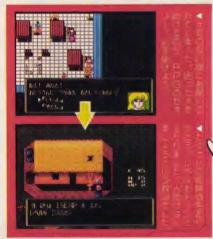
世界を破滅に導く凄ノ王。こやつがおるかぎり、ワシの世界征服計画のジャマになるだけじゃ。ワシは美しい世界を手に入れたいのじゃからのう。では、凄ノ王の弱点を、じっくりと探ってみることにしよう。

ハドソン　発売中　6,500円

ストーリー紹介だっ！

このゲームはマンガの凄ノ王の続きとなっている。マンガのストーリーは、オープニングに美しいグラフィックで紹介されているのじゃ。

主人公の朱紗真悟はスサノオのミコトの生まれ変わりだった。超能力者による新しい世界を作ろうと企む瓜生麗は、朱紗の中に潜んでいる凄ノ王のパワーを利用し世界を破壊しようと策略をねる。ワナにはめられた朱紗は、凄ノ王を復活させてしまった。そして、凄ノ王を倒すために戦いの旅に出ることを決意したのだった。

経験値かせぎはもうイラナイ!

M／このゲームの特色としては、経験値かせぎがちょっと変わった方法になっているということじゃ。
R／どんな方法なの？
M／うむ。シナリオの中でいろいろなイベントがあるじゃろう。それをクリアするとな、大量の経験値がもらえてレベルがドンドン上がるのじゃよ。
　もちろん、ふつうに敵と戦っても経験値はもらえるがの。微々たるものなんじゃよ。
R／フーン、面白いシステムね。
M／とにかく細かいところまでが、とても親切に作られておる。RPGはニガテな人にもオススメのゲームじゃ。

シミュレーションバトル

OPが重要だ!

M／OP（オペレーションポイント）とは、そのキャラが1ターンに行動できる回数のことじゃ。OPが3あれば、3回行動することができる。OPはレベルによって変化するぞよ。

1 移動

OP1につき2歩まで移動することができる。画面からハミ出ると、敵から逃げることができるぞ。

▲OP1で2歩移動することができる。にげるが勝ちだ

2 接近攻撃

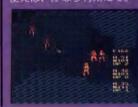
ナイフや剣などで戦うときは、敵のとなりにいなければならない。

▲ブルンブルンメイスをふるうミキの勇姿。勝利だよ！

3 射撃

弓矢やマシンガンを使えば、離れた場所も攻撃することができる。うまく使えば、かなり有効だぞ。

▲最初のうちは、ぜひ飛び道具を持つようにしよう。

4 超能力

通常より大きなダメージを敵に与えることができる。超能力にもレベルがあり、レベルが高いほど大きな効果がある。レベルによってアニメーションが変わったり、なかなか演出もこっている。もちろん、使えばウィル（超能力ポイント。よーするにMPだ）が減っていくので、必ずこまめに宿屋で回復しておくようにしよう。

PK

▲念動力。単体の敵に対してダメージを与えることができる。

フレア

▲画面上の敵すべてにダメージを与えることができる。

キュア

▲HPを一定値回復することができる。こまめに使おう。

レビ

戦闘時に画面内の好きな場所に瞬間移動することができる。どの場所に移動するかは、方向キーで決定する。飛び道具を持っていないときには、かなり有効なESPだ。

ウェーブ

▲PKよりも広範囲に効く。敵が密集しているときに使おう。

バリア

▲敵のESP攻撃を防ぐ。しかし、アイテムの攻撃は防げない。

テレポート

▲町から町へと瞬間移動することができる。とても便利。

ホールド

敵の動きを、ある時間だけ止めることができる。強い敵などに出会ったときに使うと、とても役に立つ。上限はレベル2までである。戦闘開始時にかけるのがポイント。

まずは湖の町からスタート!

M/おっ、あそこに町が見えるぞ。あそこで休んでいこう。
R/おばあさんが手招きしてるわ。
おばあさん/頼みをきいてくれんかのー。じつはな……。

◀助けてくれたおばあさんに、頼まれてしまう。

◀町の人に話を聞くのは、RPGのセオリーです。

M/う、もうページがない。とにかく金とくすりと手投げ弾をよこせ!
おばあさん/あ、そ、それは……。朱紗という若者にわたそうと思って……。
M/待ってろよー、凄ノ王!

◀最初にクリアすべきイベントの場所はどこかな?

SHOPリスト

酒場	食料品	武器屋	HOTEL
▲情報を聞いたり、仲間を探す場所がこの酒場なのだ。	▲遠出をするときには、必ず多めに食料を買っていこう。	▲遠くの町には強い武器が売っている。せっせとお金をためろ!	▲HP、WIL回復とパスワードを聞くならここだね。

ヒットマンKの 最新ゲームを喰らう!

パワーゴルフ

ハドソン
5月発売
5,800円

フッフフフ。諸君、1か月のごぶさただった。M教授は、どうやら凄ノ王にコテンパンにやられて逃げ帰ってきたようだ。まったく、情けないものだ。こんなことで世界征服などできるのだろうか? 最近、クーデターを計画しているのだが……。よそう、グチになるばかりだ……。

さて、今回私がオススメするソフトはハドソンの『パワーゴルフ』だ。PCエンジンのゴルフゲームとしては、かなりイイデキだ。グラフィックも美しいし、リアルな設定もイイ。ゴルフで世界征服も悪くないかな……。フッ。

▲美しいタイトル画面。さて、今回は好スコアで回れるだろうか?

▶ショットコントロールは高等テクニック。マスターすべし。

◀池ポチャしてしまっては大変。危険をさけて打つのも一つの方法。

▶風をうまく計算に入れて、ショットの力を調整しよう。

▶クラブハウスだ。しばし、腕と目を休めるとしようか。

発売時期	タイトル
5月	パックランド〈ナムコ〉 価格未定／HUカード
5月中旬	NAXAT OPEN〈ナグザット〉 6,300円／HUカード
5月25日	パワーゴルフ〈ハドソン〉 5,800円／HUカード
6月	サイバークロス〈フェイス〉 6,300円／HUカード
	サイドアーム〈タイトー〉 価格未定／HUカード
	ニンジャウォーリアーズ〈タイトー〉 予価6,200円／HUカード
	天外魔境〈ハドソン〉 価格未定／CD-ROM
6月23日	ヴァリスII〈日本テレネット〉 6,780円／CD-ROM
6月下旬	わいわい麻雀〈ビデオシステム〉 価格未定／HUカード
6月下旬	ファイヤープロレスリング〈ヒューマン〉 6,300円／HUカード
7月	ブレイクイン(仮題)〈ナグザット〉 価格未定／HUカード
	めぞん一刻〈マイクロキャビン〉 価格未定／HUカード
	ワードナの森〈NECアベニュー〉 未定
7月中旬	都留照人の実戦株式倍バイゲーム 〈インテック〉9,800円／HUカード
7月20日	武田信玄〈エイコム〉 価格未定／HUカード
7月下旬	スーパーアルバトロス〈日本テレネット〉 価格未定／CD-ROM
	ダブルダンジョン〈NCS〉 価格未定／HUカード
	これがプロ野球／ '89〈インテック〉 未定

プロフェッサーMの PCエンジン目安箱

ますます激化していく担当改造計画！

M／やれやれ、やっと帰ってこれたわい。凄ノ王のヤツ、強いのなんの。
R／ほんとにだらしないわね。
M／まあ、そう言うな。さて、ハガキでも紹介しようかの。まず、上のイラストは、ワシの参謀になることを志願してきたジキル桜井だ。なかなかカラフルでいいぞ。ジキル桜井は、他にも新必殺技「大回転ウルトラスーパーアタック稲妻エレクトロM式メリケンコーシャスパンチ」を考えてきたぞ。うむ。こんなに長い名前をつけおって。字数かせぎにはもってこいではないか。
R／あら、担当編集者の木川さんはどこに行ったの？
M／フン、あまりにもワシにさからいおるので、改造してやることにしたわい。今、地下室でホルマリンにつけてあるわ。まあ、次号ではりっぱな改造人間となっておることじゃろうて。
R／わー、おもしろそー。どうせ改造するなら『武装刑事サイバークロス』のカエルバーナーにしましょうよ。
K／お話中失礼する。教授、お話があるのですが……。
M／え～い、うるさいぞKよ。今、ワシは静岡県の青山守君が、考えてくれた怪人、タップマン5を紹介しようとしているのだ。右下のイラストがそれじゃ。これはスゴイぞ。Dr.グッチーに、ストンピングを5人分あびせることができる。
K／そんなことはどうでもいい。教授は真剣に世界征服をしようと、考えておられるのか／
M／え～い、うるさい。下がっておれ。おまえもホルマリンづけにするぞ／
K／……（私にも考えがあるぞ）。
H／こ、こんげつ。で、でばんな－い。ショーモネキング／ぶくぶく……。
R／わーお、何やらキナくさいにおいがプンプン。来月は何かおきるかも？
　さて、このコーナーへの応援のおハガキのあて先は
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル(株)新企画社ポプコム編集部プロジェクトPCエンジン係です。ヨロシクネ／

メガドライブ特捜隊

第2回 サードパーティ情報 スーパー大戦略特集！

あーんど

第２回だろ～ん。今回はサードパーティの紹介とスーパー大戦略の特集だろ～ん。よ～く、かみしめて読んでほしいろ～ん。

今までのメガドライブの最大の弱点は、サードパーティがなかったこと。でも、もう平気なんだろろ～ん。今回発表されたサードパーティは全部で８社。でも、参入を予定しているメーカーやソフトハウスは、まだまだたくさんあるということなんだろ～ん。これでもうファミコンやPCエンジンにも負けることはない。みんなも安心して、メガドライブを楽しめるろ～ん。

サードパーティ勢ぞろい！

参入メーカー	ソフト名
タイトー	ニュージーランドストーリー
トレコ	アトミックロボキッド
サン電子	モデムベースボール(仮)
シグマ商事	サイオブレードスペシャル(仮)
アスミック	ハイドライドスペシャル
マイクロネット	カース(仮)
ナムコ	？
アルファ電子	？

新作ソフトを教えちゃろ～ん！

スーパーリーグ

リアリティはつぐん。グラフィックきれいきれいの野球ゲームだろ～ん。

ニュージーランドストーリー

※画面はアーケード版のものです。

アクションパズルゲームの最高峰。長くやっていても全然あきないだろ～ん。

テトリス

人気アーケードゲームが、早くもメガドライブに移植。楽しみにしてるろん。

スーパー大戦略特集！

た～くさんのデータ、高いリアリティ、豊富なアニメ処理、ノリノリのBGMなど、スーパー大戦略はイイトコだらけ。今回は戦闘の手順を連続写真風に紹介するんだろ～ん。このゲームのセオリーとしては、とにかく都市をしっかり確保して安定して収入を得ておくこと。最初のうちは航空戦力はいらんだろ～ん。

戦闘の手順

なれないうちはとまどうかもしれないが、なれてしまえばもうトリコ。しっかりと手順をおぼえて、スーパー大戦略を楽しんじゃおうね！

◀まずは、どの敵をねらおうかな～？

◀接近して確実にしとめよう。

◀敵はどんな反撃をしてくるのか？

ズドドーン

◀こいつが弱そうだ。ターゲット決定！

◀武器の種類や残弾数をチェックして。

◀勝負の行方は、ここでわかるのだ。

迫力ある戦闘シーン

バリバリ！

チュドーン！

ドカーン！

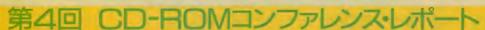
なんといってもスーパー大戦略のウリは、豊富な戦闘アニメーション処理だろ～ん。機種別はもちろん、地対地、地対空など迫力は満点。けれど、いくらアニメ処理が見たいからって、無謀な戦闘はけしかけちゃだめなんだろ～ん。

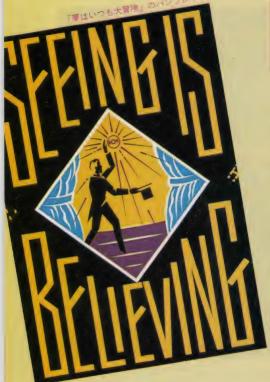
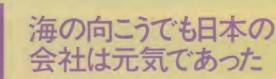
マップ紹介

FAIRY DUST / THE DAY AFTER MK / NEW ZEALAND WARS / SETONAIKAI

PHANTASY STARZ

SEGA LAND

アナハイムでCD-ROMの未来を見たっ!〈前編〉

ハーイ、ディスイズ　バッキー小林　スピーキング、なんつって、すっかりアメリカかぶれしちゃっているんである。それというのも、3月28日からアメリカのロサンゼルス州アナハイムで行われた、マイクロソフト主催の「CD-ROMコンファレンス（会議）」の取材にアメリカまで行ってきたからなのだ。このCD-ROMコンファレンスでは、業界のトップの人たちが集まって、CD-ROMに関する講演や発表が行われた。最先端の技術やソフトについての情報が満載なのだ。

「夢はいつも大冒険」のパンフレット

あのMS-DOSを発売している米国のソフトハウス、マイクロソフトが主催する第４回CD-ROMコンファレンスはディズニーランドがすぐ近くに見えるロサンゼルス州アナハイムのヒルトンホテルで３日間にわたって行われた。コンファレンスは講演を中心として進められ、世界のパソコン業界の主役が「これからのCD-ROM、マルチメディアはどうあるべきか」ということについて意見を述べ合った。朝の８時半から夕方５時までびっしりある講演のほかに同ホテル内に機器展示の会場が設営され、参加したメーカーの最新機器やソフトなどが展示された。また、メーカーごとに個別の記者会見や、催しなどが盛んに行われていた。講演の内容については、後半でくわしく紹介することにして、今回は参加した日本のメーカーのようすと、DVI規格の推進にIBMが参加するという発表についてご紹介しよう。

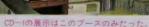
IBMのニュースについては、１日目の講演でも発表され、発表直後、会場中が驚きのうずに包まれた。

IBMがチップ製造会社のインテルとソフト会社のマイクロソフトの２社と共同で、パソコンによって、自然画のフルモーション動画を実現するという規格であるDVI（デジタル・ビデオ・インタラクティブ）の開発を手がけることにしたという発表だった。世界で最も売

れているIBMのパソコンにDVIという規格が採用されるということは、CD-Iを差し置いてDVIが世界の主流になるかもしれないということにもなる。また、今までビジネスマンを主なターゲットとしてきたIBMが、CD-ROMを搭載したパソコンによって、ホームコンピュータにも本格的に乗り出してきたということにもなるわけで、ホームコンピュータもIBMが席巻してしまうという可能性も出てきたわけだ。DVIの規格と発表のくわしい内容についてはのちほど紹介しよう。

これらの講演のほかに、エキジビションといって、CD-ROMドライブをはじめとしたCD-ROM関連のハードウェアやCD-ROMのソフトなど、最新の機器やソフトの展示が行われた。

クィーリー

CD−Iの展示はこのブースのみだった。

クィリーの御厨社長と、米のギャル。

あの『夢はいつも大冒険』が完成版として展示されていた。会場がアメリカなので、英語によるデモだったが、動いているのは日本のクィーリーで見せてもらったキャラクターたちである。全編通して見ると（プレイのモードもある）1時間以上軽くかかってしまう大作だ。（マイクロボードは、CD-IのOSであるCD-RTOS〈OS-9〉の日本総代理店）

ソニー

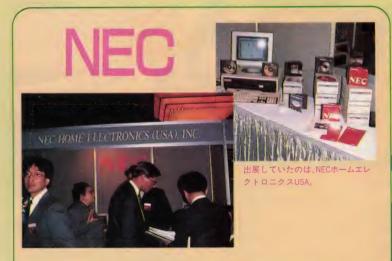
ソニーではCD-ROM XAのデモが盛んに流されていた。

凸版印刷のデモソフトも流れていた。

さすがに世界のソニーである。

エキジビションの会場に入ると、いきなり正面にマイクロソフトのブースが見える。そのとなりにあるソニーのブースでは、すでに日本国内で発表されていた、CD-ROM内蔵のAXマシン「クォーター」と、CD-ROM XA規格の基盤などが展示されていた。ソニーは、最終日、副社長の土井博士が講演し、AX規格は、最終的に完全動画までに至る過程の第1段階であると説明した。「現在はより多くの業界の人間が参加できるようなスタンダードで、現実的なフォーマットが必要だ。CD-ROM XAはそのフォーマットが単純だからこそ、どのメーカーも参加することができる。技術的には、現在オーディオ専用のマシンとして、発売されているディスクマンに、CD-ROM XAを組み込むこともできる」と述べている。あれだけ、コンパクトなCD-ROM内蔵のコンピュータができたら、だれでもほしいと思うに違いない。早く実現してほしいものだ。

このエキジビションには、日本のメーカーもたくさん出ていた。ビジネスソフトの関係の機器が多いなかで、アミューズメント関係のソフトや機器の展示は、日本のメーカーが目立っていた。なかでも、『ポプコム』で何度も紹介してきたクィーリーの『夢はいつも大冒険』のデモバージョンの完成版が展示されていたブースには、たくさんの人だかりができていた。また、日本でも、大反響を呼んだ富士通のFM-TOWNSも、さまざまなデモが展示されていた。富士通はアメリカのソフトハウスに、FM-TOWNSのソフト開発、移植を呼びかけていた。近いうちにアメリカのソフトがFM-TOWNSにのるかもしれない。NECでは、CD-ROMドライブのほかに、PCエンジンのCD-ROM2を展示していた。アメリカでもPCエンジンを発売する可能性もありそうだ。ファミコンの対抗機種になるうるだろうか。

出展していたのは、NECホームエレクトロニクスUSA。

NECでは、PCエンジンのデモCD-ROMドライブの展示を行っていた。PCエンジンには、CD-ROM2のソフト『NORIKO』などを紹介していた。日本語のソフトなので、いまひとつアメリカ人の反応もにぶいようだった。NECでは、講演でもPCエンジンの「NORIKO」を紹介し、音質のよさによってゲームの演出効果が高まることを強調していた。

MIDI対応のミュージックツールも出展。

展示の中ではいちばんアミューズメント指向が強いブースだった。

富士通では、FM-TOWNSを、世界初のCD-ROM内蔵型マルチメディアパソコンであるとして、数台のFM-TOWNSを設置し、デモを展示していた。

会場中、唯一のアクションゲームであった『アフターバーナー』には、プレイの順番を待つ人だかりができていたし、ビデオ画像入力ツール、ミュージックツールなどの展示にも、見学者からの質問が絶えなかった。

総じて、富士通のブースは、ツール・アミューズメント・教育といったホームコンピュータよりの展示が多く、CD-ROM内蔵パソコンのスタンダードとして、米国内でも意欲的に販売していく予定のようだ。

CD-I、DVIなどが、その開発環境についても公開されていたのに対し、FM-TOWNSの場合は、ソフトの展示だけだった。現在のところ、データの量以外は、フルモーションとか、インタラクティブ性といった、今までのパソコンにない特徴といったものがそれほど強く打ち出されていない。今後発売されるソフトの中身でFM-TOWNSの特徴を見ていくしかないというのは、ちょっと寂しい。単にCD-ROMがついているというのではなく、何か特徴がほしかったところである。

DVI フルモーション画像の迫力！

DVI（デジタル・ビデオ・インタラクティブ）の規格は、1987年の第２回CD-ROMコンファレンスにおいて提案された。そもそもDVIは、アメリカ最大手の電気メーカーであるGE（ゼネラルエレクトリック）のデビッド・サーノフ研究センターで開発されたコンパクト光ディスクの規格だ。１枚の光ディスクにサウンド入りのフルモーションビデオを１時間の記録再生ができ、CD-Iと同様にビデオ、オーディオ、テキスト、データをインタラクティブに検索できるというもの。開発はGEとRCAが共同で行ってきたのだが、技術的に非常に困難な問題があるのと、開発経費の負担に耐え切れなくなったのが原因でコンピュータのチップの製造メーカーであるインテルに、担当部門の「DVIテクノロジー・ベンチャー」（研究員35人）ごと売り渡してしまった。この発表がなされたのが昨年の10月だった。DVIは、パソコンの機種やOSを限定しないため、完全な互換性は不可能とされてきたのだが、IBMのように、強力なシェアを持つ１社がこれを採用するとすれば、それだけで、かなり大きな市場となるわけで、互換性の問題はなくなるといってもいいだろう。つまり、DVIはIBMのパソコンだけの規格になると考えてもいい。完全動画を特徴とするDVIの規格が、IBMのパソコンのCD-ROM規格の標準ということになると、将来、一家に一台入るといわれている家庭用のコンピュータとしても十分な表現力を得たといえる。今までIBMは、ビジネスユースのみにターゲットを絞って成功を収めてきたが、一般家庭向けにもその威力が通用するかどうか注目されるところだ。

インテルが行った講演の最中、DVIの開発機Pro750によるデモンストレーションが行われた。画面は、ビデオ画面をデジタルに変換したばかりの「エディットモード」といわれるもので、やや画質が荒かったが、これが完成版の「プレゼンテーションモード」までに仕上がると、768×512ドットの画面が、１秒間に35コマという速さで動せれる。現在、このためには、12MIPS（１秒間に12万回の命令を行う）という驚異的な処理速度が必要だ。Pro750は、82750PA/DAビデオディスプレイプロセッサーという、12.5MIPSの処理速度を持つチップが組み込まれているが、２万１500ドル（約280万円）と高価でしかも大きい。パソコンサイズになるにはなっているのだが、まだ価格が高い。

Pro750は、IBMのPC-AT上とその互換

DVIのデモ画面。超リアルなゲームが可能

高度なCAD・CAMもパソコンでできる。

▶ DVIとは ◀

米国ゼネラルエレクトリック（GE）のデビッド・サーノフ研究センターで開発されたこの規格は、当初CD-Iの対抗規格として大いに注目を浴びた。

試作段階では、320×320ドット、製品段階では、768×512ドットで記録再生するということだが、テレビなみ（30コマ／１秒）の動画を実現するため、通常１画面につき600Kバイト必要になる画面情報を、５Kバイト以下にするという高度な圧縮技術が必要になる。また圧縮した画像をリアルタイムに伸張し、再生するため、12MIPS（１秒間に1200万の命令を実行）というスーパーミニコンなみの演算速度を持つ専用LSIの開発が不可欠となる。

その後、'88年３月の第３回CD-ROMコンファレンスにおいて、マイクロソフト、インテル、ロータスが強力な支持を表明し、日本電気、日立製作所、オリベッティもメーカーとしてサポートしていく姿勢を示していたが、マイクロソフトのCD-ROM事業部の廃止、GEの研究部門の売却などで、情勢はCD-Iが有利であるとみられていた。

デモンストレーション用の操作ユニット。

今回のインテルが発表したDVIの開発機Pro750のカタログによると、１枚のディスクに72分の動画、静止画の場合、1024×512ドットの高画質が得られるまでになっている。

静止画・動画・文字の組み合わせが自由にできる

販売カタログとしても有効。

機上で作動する周辺装置だ。開発用のボードを加えたADK(アプリケーション・デベロップメント・キット）と、DVIのアプリケーションプログラムを走らせるためのEUK（エンド・ユーザー・キット）が含まれている。

このADKは、３つのメインボード(82750PA／DAビデオディスプレイプロセッサー、オーディオボード、ユーティリティーボード）と、４つの追加モジュールからなり、そのほかに、Ｃ言語によるソフト開発のために必要な支援ルーツを作るためのシステムソフトがついている。EUKは、ADKの副次的なセットで、ADKのメインのボードと、１つの追加メモリーモジュールによって作動できる。これは、ADKによって作られたプログラムを仮に走らせるためのものだ。

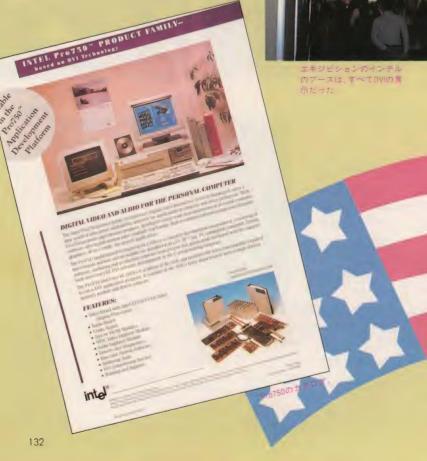
これらのPro750によって作られた画像情報をもとに、インテルのプリンストン・オペレーション・サービスによって、完全なDVIソフトが作られる。実際に完成版では、1024ドット×585ラインの画像を１秒に30フレームも展開できる(PLV＝プレゼンテーション・レベル・ビデオ)のだが、Pro750で作り上げた段階（ELV＝エディット・レベル・ビデオ）では、１秒間に10フレームしか動かすことができない。

これらの開発ソフトや完成版のアプリケーションソフトは、RTX（ラン・タイム・エグゼキューティブ）と呼ばれるPC-DOSかMS-DOSをマルチタスク用に拡張したOSによって管理されている。

エキジビションのインテルのブースは、すべてDVIの展示だった

Pro750のカタログ

また、AVSS（オーディオ・ビデオ・サポート・システム）は、デジタルデータをリアルタイムで管理する。このAVSSがディスクからデジタルデータファイルを読み込み、デジタルビデオ、オーディオに同時に変換していく。このAVSSが、静止画・動画・デジタルオーディオなどのあらゆる組み合わせのコントロールも行っている。

DVIの大きな魅力は、フルモーションだけではない。パソコンは、PC-AT、OSはMS-DOSの拡張版、画像信号はRGBのアナログ、CD-ROMのフォーマットはハイシェラフォーマットというように、既存のスタンダードな規格の上に積み上げられた規格であるというところだろう。これと比べると、CD-Iは過去の機械との互換性を断っている点で、市場への浸透には時間がかかることになるだろう。また、開発機材に多くの投資をしなければならない点も、DVIに劣る

さまざまなソフトが展示されていた

のではないか。

現在のところ、DVIは７枚の拡張基盤を必要とするが、数年後にはPC-ATに内蔵してしまうという。ここに至っては、CD-Iの完全互換性とも違いがなくなる。

DVIにしても、CD-Iにしても、ホームコンピュータとして家庭に入ると考えるのはまだ早いかもしれないが、この両方の規格がビデオの二大勢力のように激しい市場争いをくり広げる可能性は高い。

会場でインテルが配布していたパンフレットに「もし、DVIが低価格でしかもスタンダードの低価格な拡張機となったなら、学校や家庭やエンターテインメントとしての情報の流れを改良することになるだろう」と書いている。

実際にDVIは、アメリカの人気教育番組「セサミストリート」の番組作りの支援機器としてすでに使われている。また、すでにサンプルとして存在するソフトの例としていくつかを紹介している。

「Track Driver Safety Training（トラック運転手の安全訓練）」は、Applied Optical Medid Corp.が開発したDVIソフト。これは、フル画面を使ってトラックの前面の風景を動画で表現し、ドライバーのコントロールに従って、画面が動くようになっている。

「Air Defence Training」は、インタラクティブトレーニングの企業である、ECCインターナショナルコーポレーションが開発したソフトで、現実の地形のなかで、オペレーターに軍事的な標的を確認・追跡させるシステムだ。

また「Video Paint」は、タイムアーツが開発した一般的なプロ用のグラフィックツール。

Bank Street College of Educationが開発した「Discovery learning」は、子どもに自由にマヤ遺跡を探検させるもの。

また、学習用ばかりではなく、家庭の情報提供のためのソフトも試作されている。「Home Information」は、Cable Shareが開発したDVIをベースにしたインタラクティブテレビジョンシステムだ。

講演中にプロジェクターで紹介されたツール

このほかにもさまざまなソフトが試作されている。コダック、M.I.T.のメディアラボ、G.E.など、日本でもおなじみの企業や組織が参加している。これほどまで、参加グループが多いのも、IBMのパソコンという、スタンダードな機械の上で作られたシステムであるからかもしれない。

かなりはでなDVIの発表であったが、それに対してCD-Iのほうは地味といわざるを得ない感じだった。だが、CD-Iの開発は予定どおり順調に進んでいるようだし、うわさによると、近いうちにDVIに対抗したフルモーションの規格を発表するかもしれない。競争相手の出現でにわかにCD-Iも活気づいてきたようだ。

次回は、CD-ROMコンファレンス中の、CD-I関係の情報と、アメリカのCD-Iソフト開発会社、A.I.M.の訪問レポートをお送りする。また、ソニーが講演の中で見せてくれたプロトタイプのCD-ROM内蔵型携帯用パソコンもご紹介する。乞うご期待！

さて、来月の予告をちょっと……。

来月は、CD-I関係の話題を中心に紹介していこう。DVIに負けじとばかりにCD-Iの開発も急ピッチで進んでいる。CD-ROMコンファレンスのようすとともにアメリカ最大のCD-Iソフト開発会社、AIMの訪問レポートもする予定だ。

これも、試作ソフトの１つとして紹介された。

FM TOWNS通信

アフターバーナー

CSK総合研究所(CRI)　9,800円

今月からスタートしたFM-TOWNS通信。TOWNSユーザーのために新鮮な情報をくわしく解説していくぞ。今月は、神楽坂のゲーセンで『アフターバーナー』にハマっていた某大学生「タカハピ」を監禁し、全面クリアーを強制した。その成果をアメコミふうに紹介するので見てほしい。

また、インチキ発明家として名高い編集部Sの開発した、家庭用体感システムの発表展示試乗会のほか、ソフト情報満載で初回から中身が濃いゾ。

美しい夕焼けをバックに宙返り。しかし、戦場では、一瞬の油断が命取りになる……。

BAROOM!

やられてしまった……。

F14XX
最新鋭の全天候艦上戦闘機。強力なレーダーと高性能コンピュータを搭載。操縦と発射ボタンを押す以外は、すべてコンピュータが処理する。武装は、20mmバルカン砲とAIMミサイル。一度に6機の敵を識別、ミサイルを誘導する。最大ミサイル搭載量100(ノ)発(一部フィクション)。

この春、FM-TOWNSのユーザーになった人のほとんどは、本体を買ったと同時に『アフターバーナーII』も買ったんじゃないかな。まああれだけのデキのよさじゃ、買わないほうがオカシイよね。ホント、ゲームセンター版まっ青の仕上がりで、僕もTOWNSがほしくなってきたゾ。

ところでTOWNS版の『アフターバーナーII』のスゴイところは、ゲーセン版以上にクオリティの高いサウンドにあると思う。TOWNSには、FM音源やPCM音源のほかにもCD-ROMが標準装備されているから。それをBGM用に使えば強力なハズだ。

CDがあれば、スタジオなどで、より最適に加工してCDに録音し音楽をゲームと平行して流せばいいだけだから、いくら音に凝ってもゲームのスピードはすこぶる速い。ふつうのCDプレイヤーでゲームのBGMが簡単に聞けてしまうところもスゴイんだな。

ミッションスタート Stage1～6

まずは小手調べ。敵機をバルカンで撃ち落とせ！

さて、TOWNS版『アフターバーナーII』は、ほとんどゲームセンターバージョンと変わりがない。だから、攻略法もノウハウも、そのまま生かすことができちゃう。ステージ1から6まではとくにムズかしいところはないから、ここでは、初心者のために「アフバナ基本テクニック」を伝授しよう。

まず敵のミサイルのよけ方。『アフバナ』でとにかく先に進みたいと思ったら、攻撃方法より、まず回避方法をマスターすべきだ。最終面まで逃げ回り続けたってかまわないのだから。

夜間戦闘シーン。慌てずミサイルを撃ちまくれ。「やった！」。

前方に敵が現れたら、敵が近くにくるまで引きつける。敵はある程度近づくとミサイルを発射する。ミサイルはつねに自機のに向かって飛んでくる。それを逆手にとって回避するんだ。

たとえば、自機をめいっぱい斜め右下までもっていき、そこにミサイルを引きつける。タイミングを見計らって、コントローラーを、円を描くようにグルリと動かして、左下までもっていく。すると、ミサイル群は目標を見失いそのまま後方へ飛んでいってしまうワケだ。

火気管制装置が警報を発する「ロック・オン」「ターゲット」。

向かってくるミサイル。避けきれるのか!?

地上基地での補給ステージ。つかの間の休息。

ステージ6では、背後から敵機の攻撃が始まる。

ファッションをキメる

ここまでデキがよいと、プレイする側だってこだわってみたくなるよね。それには、まず外観からキメてみたい。この「アフターバーナー」の前では、キミはまぎれもない「トップ・ガン・パイロット」なのだから。

で、ファッションの第1歩はなんといってもヘルメット。写真のものは、朝鮮戦争で使われたホンモノ。ここまでいかなくても、それっぽいのを使ってみよう。できれば、飛行服なんかもあるといいね。

出撃前の川原こんぱち。でも、こんな態度だとすぐやられる。

期待の新人・ラ・バンバ荒木の雄姿。ベネトンのブルゾンもなぜかキマってる。

●ワンポイント英語レッスン：Got' cha／（やった／） KRRAK／ RAK／ KRAK（機銃の音） Fire／（撃て／）
*あとは、爆音、爆発音の類。

BANDITS, BANDITS!!

Stage7

このあたりで、至近距離からミサイルを撃ってくる。常に動き回っていないと。

スロットルをミニマムにして撃て！　神経を張りつめろ。歯をくいしばれ！

Stage8

バルカン砲に注意。照準を小刻みに回して、敵機を素早くロック。

後方から自動追尾ミサイル！　アフターバーナーでかわせ！

Stage9

Stage10

Stage11

あぁ、こりゃピンチ。やられたな。下から迫られるとヨワイの。

壮絶なドッグファイト Stage 7～17

ステージ7～17では、後方からの攻撃、ドッグファイトがくり広げられる。機銃を撃ってくる戦闘機の動きをよーく見ていれば、機銃に当たることはそれほどない。クセモノなのが、後方からの自動追尾ミサイル。これは、スロットル操作をしないと、確実にはよけ切れない。付属のコントローラーは、セレクトボタンがブーストダウン。RUNボタンがアップになっていて、かなりやりにくい。バーナーを操作しているときは、ミサイルや機銃で攻撃できないので、危険きわまりない。大きな旋回動作をくり返しながら、前方へ飛んでいってしまうのを待つのが得策かも知れない。しかし、この操作性の問題はなんとかしてほしかったな。アフターバーナーが使いモノにならないのは、ヒジョーウにモッタイナイ。

ところで、ステージ8、14は敵基地攻撃のスペシャルステージだ。ボーナス面とはいっても油断大敵。岩壁にぶつかれば確実に死ぬ。自機のスピードを殺して、ひたすら連射あるのみ。ポイントを稼ぎまくれ！

住宅街上空で派手な空中戦を展開。このドヒンシュクには、自衛隊もまっ青!?（オイオイ）

Stage12

ハイウエイに着陸して補給。そこの赤いフェラーリに乗ってるカップル。うらやましいゾ。

Stage13

Stage16

暗くなってきた。もうこんな時間か。アフター5は、アフターバーナー・と洒落こむか。

Stage17

またまた基地攻撃。岩壁スレスレでも目標ははずさない。

Stage15

目の前で敵を撃ち落とすのは、なんともいえない快感……。

ヤシの木地帯。若かったころのベトナムの風景を思い出すぜ。

Stage14

いよいよ終盤 Stage18〜23

ステージも大詰めに入ってくると、いよいよ敵の攻撃も手厳しくなる。もうこの段階にくると、画面を眺めて状況判断している暇なんかない。「ファイアー」と聞こえたらすかさずミサイルを発射ッ。必然的にミサイルの消費が多くなって、あら、ミサイルが足りないわ、なんてこともあり得る。つねにグルグルと動き回って、見えないところから飛んでくるミサイルもかわし続けなければ。もうカンと根性の世界。テクニックなんて二の次、とにかく逃げることを第一に考えて、母艦への帰還をめざし、先へ進んで行こう。

さて、全面クリアーを試みての感想を2つ。まず少しCD-ROMが遅いかなーという気がした。各面クリアーしたときに、ゲームの流れが止まるのもオシイ。それと専用ジョイスティックもあればイイな。ゲームのデキがよすぎるからこその注文かもしれないけどね。

針葉樹林地帯、アフターバーナー全開でミサイル回避

荒れ果てた大地に快晴の青空が映える。煙幕がじつに芸術的だ。

これが最後の補給。生きて空母に着艦できるよう、好運を祈る。

「大当たり！」。パッと出た敵機はこっぱみじん。

白樺、青空、白い煙幕。もうすぐ空母に帰れる――

Stage22

All Right! That's Your Answer!

ついに最終ステージ。「さあ、お返しだ！」自分の持てる力で、命をかけてやってみろ！

ステージ23。ひと仕事終えたあとのこの解放感。もう2、3周流してくるか。

ハードにもこだわる

ファッションをキメたら、こんどはハードをグレードアップ。ゲーセンの「アフターバーナー」は体感ゲームだから、できればその筐体を使いたいところだけど、これはムリ。となれば、ここは自力でなんとかしたい。でも、自分自身でディスプレイに合わせて動くのもムナシイから、ここは他人の協力を求めよう。4人いればなんとかなるかもしれない!?

あとは、ステレオにつなげる。これでかなり違う。なければヘッドホンでも可。

ヒューマン・体感セット。ここまでやらなくっちゃね。

反応速度に、やや？ 問題があるようだ。

●ワンポイント英語レッスン：BANDITS／（敵だ／） SIX OCLOCK／（うしろだ／） I can't bank in time／（よけきれない／） It's heading right for me／（まっすぐこちらに向かってくる／） BONANZA／（大当たり／） All right／ That's your answer／（さあ、お返しだ／）＊残りは、爆音、爆発音。以上、監修・鎌田三平。

データウエスト　9,800円

美少女は心の中もミステリー！

『インビテーション　影からの招待状』は、主人公の私立探偵、降矢木(ふるやき)和哉のラブ・アフェアから始まる。シックでハードボイルドタッチのオープンニング。

恋人・梨絵香との逢瀬もつかの間、一転して事件の渦中へ。舞台は地方の旧家、大財閥の白鳥家である。白鳥家の実権を握る白鳥きくの孫娘、意識不明の美少女麻美の心の中に潜入し、その原因を探るのが降矢木、すなわちキミの目的なのである。

まず、キミは単なる探偵ではないことを知っておこう。キミは、人間の心に潜入する特殊な能力を持っている。その能力を利用して内なる世界に入り込み、複雑に交錯する事件を解明しなければならない。

とはいえ、簡単には麻美さんに会わせてもらえない。広壮な白鳥家内部を十分に調査し、また、ひとくせもふたくせもある登場人物たちの、影の部分を探り出し、美少女をめぐる巨大な陰謀の輪郭を描きながら、１歩ずつ、真実へとアプローチしていくわけである。白鳥家に潜む謎とはいったい何か？　美少女の心の内に、果たしてキミは何を見ることになるのだろうか？

というわけで、アドベンチャーゲームファンにはウレシイ新作である。CD-ROMならではの機能を随所に見せてくれる。ボクがとっても気に入っちゃったのがカメラ機能。好きな人物、場所等を撮影して保存できる。怪しそうな訪問者が現れたときなんか便利。とりあえず撮影しておいて、メモにはっておけるからね。

その他に、虫眼鏡モードもかなり楽しめる。画面の拡大、縮小、移動が自由自在にできて、屋敷内調査なんか、遠景の本棚などを拡大してチェックしたりと、シャーロック・ホームズ気分にもなれるよ。その他、さまざまなシステムを取り入れつつ、複雑な謎解きも展開してくれて、かなり楽しめるAVGなのであります。

怪しげな登場人物たち

新システムに注目！

怪しいと思ったら、必ずチェックを入れておこう。ペン機能にすれば、マウスを使って捜査手帳に好きな文字を書くことができるのだ。

広壮な白鳥邸の中では、だれと、どこで会ったかわからなくなってしまいがちだ。写真を撮ったら、屋敷の見取り図にはっておこう。

こちら FM TOWNS通信

TOWNS GEAR

TOWNSシステムソフト　富士通　20,000円

TOWNSを動かすのに必要なソフト『TOWNSシステムソフト』。これには、システムの根幹である『TownsOS』、マウスでカンタンに操作できるビジュアルシェルの『TownsMENU』、そして『TownsGEAR』というソフトがついてくる。で、この中の『TownsGEAR』が、なかなか面白いツールなのだ。

『TownsMENU』。ディスクのフォーマットやファイルの管理、CDの演奏などといったことが、マウスでカンタンにできる。『GEAR』も、ここから起動する。

GEARで何ができる?

ページの例。マイクや音符のところをクリックするとサウンドが鳴る。また、別のところをクリックすると、他のページに飛ぶのだ。

『TownsGEAR』については、4月号の紹介ページでも、ちらっと書いたけど、文字やグラフィック、音声（サウンド）といったデータをまとめて扱えるツールだ。カンタンに言ってしまえば、データベースということになるんだろうけど、今までのビジネス用データベースソフトとはひと味違う、高級でしかもカンタンなソフト。どこが？というと、今いったように、文字、グラフィック、サウンドといった種類の違うものを、1つに扱える。しかも、それらを関連づけるといった高級なことも、気軽にできたりするのだ。

『GEAR』の基本は、ノートと呼ばれるものから始まる。ノートは、いくつものページからなっていて、このページ1つ1つにデータを書いていくわけだ。データは、文字でもグラフィックでも何でもいい。音声もOK。ページのある部分をマウスでクリックして音を出すようにもできる。しかも、これらが、同じ1ページにまとめて入っちゃうんだね。

また、これもページのある部分をクリックさせて、別のページに飛ばすことも可能だ。これはリンクというのだけど、クリックする部分（ボタンと呼ぶ）をいくつか作っておいて、それを選ぶことで別々なページにいくようにする、といったこともできる。ちょっとした、グラフィック・アドベンチャーゲームも、これでできるわけだね。

もっと細かいことをしたい、という場合は、GEAR-BASICというのが用意されている。これを使えば、データ処理や条件分岐といったこともできる。音楽用CDをプレイすることだって可能になるんだ。

グラフィックは、簡単なツールを内蔵しているほか、『TownsPAINT』のデータも利用可能。対してサウンドは、別売の『TownsSOUND』などでデータを作らないとイケナイのはマズイ。音楽用CDが使えることで、その分差し引きゼロかな。文字は、マウスだけでも入力ができる。

あらかじめ、『スケジューラー』や『アドレス帳』といったノートもついて、けっこう使える。でも、ここは自分だけのノートを作って楽しもう。遊びから実用まで、応用範囲は広いぞ。

リンク機能ってこういうの

付属の『スケジューラー』を例にとると、1月から12月までのカレンダーが、それぞれ1ページずつ、12ページある。このページには、日付のところに、ちょっとしたメモが書き込めるようになっている。さらに、くわしい予定を書きたいときは、その日付の数字をクリックすれば、その日に対応したページになる。つまり、まず1～12月までのページがあって、そのそれぞれが、さらに日ごとにページを持っているわけ。こういうことが、リンク機能を使うとできるのだ。

5月のカレンダー。8日のところをクリックすると……。

その日のスケジュールが、くわしく書き込めるようになる。これが、リンク機能だ。

第4回 東京プログラマーズサミット

RPGよどこへ行く パート2

日本のパソコンゲーム界を担う、プログラマー、ゲームデザイナーたちが語る、熱い想い、深い悩みの数々！

3月7日、延々5時間にわたった論議のもようを、先月号に引き続いてお伝えしよう。

（ハードの進歩とソフト作り）

島田　TOWNSとか、CD-I、CD-ROMなど、ハードの進歩が著しいんですが、ソフトを作る側としてはどう対処していったらいいか、というあたりを論じていただきたいんですが。

山口　プログラマーっていうのは、新しいハードが出るとすぐ使いたがるものなんですよね。

内藤　でも、新しい機能を使いたいけど、下位機種のユーザーにはダメだから使えない、というジレンマはありましたね。88なんかで、SR以上についた機能で、これを使いたいけど、mkII以前の多くのユーザーを無視できなくて、涙をのんで使わないとか……。

山口　たしかに、ハードがアップした場合には、プログラムの進歩はあるんですよね。そしてその進歩は、表現方法という点で顕著にみられるのね。

石原　ハードが進歩すると、プログラム的には楽になりますね。

内藤　ハデな表現ができる。

山口　たしかに表現方法は進歩していく。しかし、たとえば88ってのは、メモリーはずーっと64Kですよね。そして、ハードでいろんなことができるようになったのもたしかです。スピードやグラフィックの表現方法とかでね。昔なんか、ブロック転送も難しかったのに、今やカンタンでしょ。だからそういったプログラムの量がどんどん増えていって、メモリーは同じ。とすると、逆に内容は落ちてるんじゃないかという気が、ボクはするんですがね。ゲームデザインとかストーリーの面でね。

竹内　ゲームデザインなんて、そう簡単に進歩するもんじゃないんですよね。

山口　そう、昔からのしがらみをずるずる引きずっていて、なおかつ制約が多くなっている。……で、それを打開しようというのが、たとえばTOWNSのCD-ROMかもしれませんよね。ところが、TWONSで作って他機種に移植はできっこない（笑）。

石原　TOWNSの540メガのソフトを98に移植しなさいって言ってもね（笑）。

山口　だれがやるもんですか、そんなこと（笑）。

島田　ディスク540枚組っていうのも、笑えるもんがありますけどね。

石原　540メガなんて、プログラムでうまる量じゃないもんね。プログラマーが死んじゃうよ。

内藤　ほとんど絵のデータでしょうね。

石原　それか音楽。音楽がいちばんうめやすいよ。

内藤　プログラムだけで1メガうめられたら、ボクは尊敬しますね。

石原　偉いですネ（笑）。

竹内　うちのグラフィックデザイナーも、CD-ROMとかCD-Iとかのデータを、いちいち描いた絵でうめるのなら、死んだほうがいいって。

期待の32ビットマシン「TWONS」

（出席者）　ポプコム編集部　島田倫人／佐藤俊之

石原　彰生
（呉ソフトウェア）

プログラマー兼ゲームデザイナー兼社長さん。目下の願いは「社長を雇いたい」。代表作は『アルゴ』『シルバー・ゴースト』『FQ（ファーストクイーン）』

山口　祐平
（アーテック）

ゲームデザイナーで、アーテック社長でもある。作品としては『暗黒城』『リグラス』『ミネルバトン・サーガ』『ディガンの魔石』

内藤　時浩
（T&Eソフト）

日本を代表するゲームプログラマー。ユーザーを楽しませるということを最大のポリシーとする。『ハイドライド』シリーズは代表作。

竹内　誠
（ゲームアーツ）

ゲームデザイナー。ボードゲームからパソコンゲームまで、RPGならすべてプレイずみという偉人。RPG関係の著書も多い。

深谷　晃一
（ホビージャパン）

テーブルトークRPGに関しては知らないことはない。『リングマスター』『リーチ・フォー・ザ・スターズ』の制作に参加した。

内藤　画像取り込みしかないですよ。

山口　それでも、自社のグラフィックチームだけでは難しいでしょうね。

竹内　そうですね。どっかと組むしかないですね。アニメの制作会社とかね。

山口　これからは、メディアミックスということが盛んになってくるんじゃないですか。

島田　でも、RPGは作りやすくなりますよね。

竹内　イヤ、逆じゃないですか？　今までは材料が限られていたから、作りやすかった。しかし、材料がどかーっと増えて、「さあ、この材料を全部使って作りなさい」って言われると、さあどうしたらいいだろうってね。

山口　あとはコストの問題ですよ。うちは今までも、スタジオぬえさんなどにお願いしたんですけど、ソフトの売れる数ってのは決まってますからね。たとえば、540メガのCD-ROMのソフトを作るとして、小説家の原作を借りるとか、シナリオライターを引っぱってくるとか、アニメ屋さんを引っぱってきたりするわけですね。そちらへの支払いだけでもかなりになる。かといってぼくらの仕事量が減るわけじゃないんですね。それでも、CD-ROMの価格を10万円にするわけにはいかないでしょ。100万人のユーザーがいるのなら、なんとかなるでしょうけど。今の状況では採算ベースにのりませんよ。

佐藤　そこが大きな問題ですね。ハードがどんどん進歩して、手間ヒマはいっぱいかかる。今もすでにかなりの手間がかかってますけどね。

山口　今から5年前のソフトは、1人でも作れたわけですからね。

内藤　でも逆に、その機能をフルに使おうとするからタイヘンなんで、たとえば540メガの一部をプログラムで使って、あとは音楽でうめてもいいわけでしょ。

竹内　すると、ユーザーからクレームがくるんじゃないですか。

石原　しかし、CD-ROMに入るからといって、そんな大きなゲームを作っても、ちょっと遊べないんじゃないかな。

山口　うちにも熱心なユーザーがいて、長い手紙をくれるんです。かなり鋭い意見があるんですけど、実現不可能なことばかりなんですね。やっぱりアマチュアだなと思うのは、コンピュータ以外の、その他の要因について何もわかってないんですよ。ぼくらも、無尽蔵に制作資金があって、売れなくてもいいやってんで作るんなら、はるかにいいものができると思いますけど。だから、いろんな制約の範囲内で最良のものを作るのが、プロだと思います。

ゲーム作りも分業化時代

島田　ハードが進歩すると同時に、ソフト制作もだんだん大がかりになってきて、ソフトハウスとしては、経済的な問題、人間関係、いろいろ悩みも多いようですね。ここいらで、ソフト作りシステム論といった点をお話しいただきたいんですが。

佐藤　今や、何人ものチームで1年近くかけてゲームを作るようになっているんですが、まだ、プログラマーの意識の下には、「オレが1人で作ったんだ……」という気持ちがあるんじゃないですか。

山口　たしかに、そういうことはまだありますね。とくに、軽んじられているのはグラフィックだと思います。ゲームデザイナーとプログラマーの板ばさみになったりしてね。

竹内　プログラマーは、今のところトップの位置にいますが、他の部署の比重が上がりつつあるって気がします。昔はたしかに地位が低かったグラフィックや、単なる文章書きと思われていたシナリオなども、今やプログラマーと同等になりつつありますね。だから各自がそれぞれ、しっかりとプロ意識を持ってないと、1つのゲームがまとまらないという時代になってますね。だから、エンディングに入る制作スタッフの紹介でも、名前の大きさとか順番とかに気を使わなくてはならないような時期に来ているって気がしますね。

内藤　そのエンディングのスタッフロールで、メインプログラマー、サブプログラマーって区別する場合が多いですよね。あれは結局、1人で作っているという意識の表れですね。本当の分業制であれば、メインとかサブなどとはいわないはずですよ。

山口　うちの場合、メインプログラマーっていうのは、ループのメインを作るのがメインでね（笑）。

佐藤　そこまで分業化してるんですか。

山口　で、基礎ルーチンを作るのがサポートプログラマー。

石原　そんだけ分けられるもんですかねえ。

山口　分けられないのを無理やり分けてるって話もありますが（笑）。でも、最後にすべてを組み立てるのは、メインのプログラマーですよね。サブのプログラムは外注でもなんでも、いっぱい入れちゃって、それらを最後にどっこいしょって組み立てるのがメインプログラマーって考えでやってます。

竹内　メインというよりはチーフっていったほうがいいと思いますね。

山口　だからもし、分業制を徹底するなら、プログラムの会社、デザインの会社、それをまとめ上げる企画会社があってというのが、いちばんいいかも

しれませんね。
竹内　でもそれやるとね、デザインの会社って死ぬほどつまんなかったりしてね（笑）。

監督という役割

石原　でもね、シナリオっていうのはコンピュータのシステムに非常に足を引っぱられちゃうところがあるから、実際にプログラムをしながら、ああこうしようとかって。勝手にシナリオができてっちゃうところもあるでしょ。だから、プログラムをバラバラにして分担するってのは、本当に難しいと思いますね。
山口　本当にそうですね。うちでも、どういうふうにゲームを作るかっていうことを5年間考え続けているんですがね。でも、プログラマーだけは、やることがはっきりしてますね、プログラミングというね。ところがデザイナーとなると、定義がはっきりしない。そこでうちでは、しかたなくデザイナーとプランナーに分けているんです。デザイナーというのは、うちの場合は、プログラム言語を、少なくとも1つは体得していなければならないんです。プランナーは、言語なんて知らなくて、ホラ吹きっぱなしでいいと。デザイナーというのは、そのホラをプログラミングできるかどうか、プログラマーと話し合える力があること。デザイナーに対しては、ボクは要求がきびしいんです。
で、今いちばん問題なのは、プログラマーやゲームデザイナーの領分があいまいなことだと思いますね。おたがいが他人の領分にくい込んでしまって、ごちゃごちゃやってる。その間で、グラフィックが困り果てる……。こういうパターンは、ゲームの制作過程でよく起こっていると思うんです。

だからここで、監督というべき役割の人が必要になるんです。にもかかわらず、その土壌もなければ、経済的余裕もないというのが実状じゃないかな。
内藤　日本人の場合、目に見えない仕事に対してお金を払いたがらないってあると思います。だから、ゲームデザイナーというと仕事が見えますが、監督というとプログラマーとデザイナーの間でペラペラやってるだけととられてしまいそうですね。
山口　映画の監督というのは、多くはフリーですよね。あのシステムっていうのは、ゲームの世界でもいいかもしれないと思いますね。たとえば、『ドラクエ』の堀井さんっていうのはフリーですよね。あの方はゲームデザイナーですけど、それ以上に監督の才能があるんじゃないかと。

深谷　うちの場合、『リングマスター』に関しては、工藤というのがプロデュースだけをやったんです。私はというと、メモリーやグラフィックの制約をいっさい無視して、RPGのルールを作ったと。それをプログラマーに見せて、プログラムできるかと……、こういう流れで作ってるんです。いってみれば、工藤が監督という役割を果たしたといえるでしょうね。
だから、先ほど話に出た、形に見えないものに金を払いたがらないというのと逆に、うちの会社の場合、期日までにまとめる、納期を守るということに対してお金を払うというわけです（笑）。
島田　ポプコム編集部でも『サバッシュ』では、その監督がいないために、エライ苦労してましたよ。なんせ、個性的で、RPGに関して、確たる信念を持ってる円丈さんを中心にした、フリーの集まりですからねえ。どうしても、監督やプロデューサーという人がいて、しっかりまとめないと。

『サバッシュ』も制作過程ではいろいろあった。

山口　監督というのは、すべてのジャンルのプロフェッショナルでなくていいんです。概念さえわかっていればいい。そういう人が今後必ず、必要になりますね。
佐藤　じゃあ、監督に適した人というと……。
山口　たった1人でゲームを作り上げた経験のある人ですね。内藤さんあたりが最後の世代だと思うんですが、ゲームがどのように作られるか、すべて知っている世代が、どのくらいいるかが問題ですね。分業制でゲームを作り上げるとき、それをまとめる監督役ができるのは、1人でゲームを作ったことのある世代の人だと思います。
内藤　たしかに今、分業制が広がっていて、ゲームが完成したあとで、スタッフに「どんなゲームか」と聞いても、「いや、わかんない」でしょ。「どこやったの」って聞くと、「ここんとこだけど、速くてスゴイ」（笑）。全体像についてはわかってないんですね。わかってるのはプランナーや上の一部の人間だけ。
山口　でも最近、プランナーにどんなゲームって聞いてもわからない場合があるんですよ（笑）。というのは、仕様書がプログラマーに渡ったときに、コロコロ変わるので、結局そちらで何作ってるのかわからなくなるんですね。でき上がってプレイしてみて、初めてわかるという（笑）。
内藤　プランナーがキチンとした仕様書を書けて、プログラマーの行程管理までできるのが理想だと思います。ボクも今、自分自身のプログラムの量を減らして、監督に近い仕事に力を入れてるんですよ。「内藤のゲームが出ないぞ」というおしかりも受けるんですが……。
まず締め切りを決め、全体をしっかり見通して期限内によりよい作品を完

成させるという仕事、監督ですかね、これはやりがいのある仕事だと思いますよ。

戦闘システムとパラメーター

島田　えーと、タイトルテーマから離れてしまったようなので、このへんでまた、RPGべったりの話題に戻したいと思いますが。

山口　RPGの話題といっても、結局は、ハードやソフトハウスの経済的問題、人間的問題の方へ行っちゃうんだよね(笑)。

内藤　すばらしいRPGを作ろうと思っても、その前に立ちふさがる問題がいろいろありますものね。お金の問題とかね。

竹内　だからアップルIIEとかマックなんてうらやましいですね。何年も変わらないんだもの。

山口　5年は変わってないですね。

石原　いいゲームなら何年も売れる。

山口　せめて、88、98、MSX$_2$には5年は変わらないでほしい。そうすれば、日本のゲームは、世界に冠たるものになると思います。5年というのは、新しい人材が出てくるのに十分な時間なんです。

島田　どうも、切実な方向へ話題がそれちゃいますが、今度こそRPGの話題を……。で、まずパラメーターについてご意見をうかがいたいんですが。パラメーター、戦闘システムなど基本的にあまり進歩してないわけですが、それをどう変えていくか……？

竹内　変えるといっても、パラメーターを細分化するしかないでしょう。たとえば、筋力、脚力、100m何秒、ジャンプ力……とか。こういうことを考えて作っていくと、最終的には、ストレングス、デックス……ということになってしまうと思うんです。

内藤　ボクがARPGにこだわるのは、そのパラメーターを、ある程度プレイヤーの技量でおぎなえると思っているからです。機敏さというパラメーターは、キーのコントロールのうまさとか。たとえば、ワナをはずす器用さは連射でやるとか(笑)。

竹内　そうすると、連射の遅い人は、いつまでもワナが回避できない(笑)。

内藤　戦闘システム的なことを考えると、ARPGだったらわりと面白いことができるんじゃないでしょうかねえ。コマンド選択という方式をとっている限りは、選択肢は限られているわけだし、それに対応したものは必ずパラメーターで返ってくるわけで、今のシステムから逃げられないでしょう。根底からくつがえさないと、今の戦闘システムやパラメーターは変えられないと思いますね。

石原　僕も戦闘システムなど、自分なりにいろいろあがいてきたけど、これは！　っていうのはなかなかないですね。例の『ドラクエ』のような、数値だけの戦闘でもずいぶん面白いし。それを支えているパラメーターも、やはりよく練れてると思いますね。これをどう変えるかといっても、多少は変えられても、なかなか根本的にはねえ。

内藤　それと、今までの戦闘システムっていうのは、わりと自虐的ですよね。生きていられるかどうかのスリルを味わうみたいな……。ぼくが戦闘システムに求めているのは、爽快感なんですよ。だからARPGなんです。あの敵をバッタバッタと倒すという気持ちよさ。

石原　やっぱりたたっ切るというのは小気味いいですね。

内藤　その戦闘システムで、僕が面白いと思ったのは、『ファーストクイーン』。キャラクターがうじゃうじゃ出てきて、1匹の敵に対して全員でワーッとかかっていってポカポカポカ！　あれって気持ちいいんですよね。

島田　そう、気持ちいいんですよね。で、あれはパラメーター以外の戦闘システムの形態として面白いと思うんですよ。

内藤　シミュレーションから余分なものをとったのがRPGだという考え方をしてるけども、傾向としては、シミュレ

マルチキャラゲームの傑作「F Q（ファーストクイーン）」

ーションに戻りつつあるんじゃないですか。

島田　その傾向はあると思います。もともと、人間がサイコロ振ったり、数字を書いたりしなくちゃなんなかったから、パラメーターの数値もせいぜい2けたまでだったわけです。パラメーターの種類も、人間が1人で扱えるのはせいぜい6つぐらいだろうとね。もともと、こういう作られ方をしてきたのが、今のシステムなわけです。それをコンピュータがやってくれるんだったら、256あろうが512あろうが、かまわない。たとえば、右手の小指のSTR（ストレングス）があってもいい(笑)。

竹内　でも、バランスとるときたいへんですよ。それに、コンピュータの中で計算しなくちゃならないから、計算速度が問題になる。

内藤　理想と現実がぶつかってますけど……(笑)、現実をお話ししますと、指1本のSTR（ストレングス）のような細かいパラメーターも、ゲームの表面に現れてこないと、面白くないんですよ。だから、むやみに細かくしても意味がない。はしょる部分は、はしょらないとね。

竹内　しょせんは、メモリーとの闘い。

山口　考えようによっては、戦闘システムだけにこだわることじゃなくて、パラメーターってのはいろんなことに利用できるはずですよ。イベントがあれば、パラメーターが反映できるわけだから。たとえば、親指がなければ、剣は握れませんね。だから親指のパラメーターがあって、親指をなくしたってことになったら、剣は握れなくなる。

内藤さん

竹内さん

深谷さん

『ぎゅわんぶらあ自己中心派3』

でも、別の武器ならつけられるかもしれないとか、そういう使い方ができますよね。だから、ゲームを作るときのコンセプトがどこにあるかで、パラメーターなんてどういじってもいいと思いますがね。ようは、その表し方でしょう。

竹内　『ぎゅわん自己』なんて、120～130のパラメーターがあるんですが、パラメーターなんて際限なく広がるし、しぼればいくらでもしぼれるんじゃないですか。

佐藤　テーブルトークの場合も、新しいゲームになるに従って、より面白くするためにパラメーターを増やしたりけずったりしてきてるんです。コンピュータRPGも同じで、ようは、キャラクターの個性が出て、ユーザーがのめり込めるのなら、パラメーターなんていくら増えてもいいと思いますよ。

ヒーローにも個性を!

島田　キャラクターの個性ということでいえば、RPGの英雄って個性的じゃないですよね。キャラを育てていくと、体力があって、筋力が強くて剣がうまくて機敏で……というタイプになっちゃいますね。なぜ、このパターンをくずせないのかと、不思議に思うんですがね。

竹内　ヒーローに定型があるんですよ。スラリとしていて、いい男で、剣の達人で、女にもててといった、平均的ヒーロー像ってのが、どうしても決まってしまうんですね。

佐藤　だけど、ヒーローの要件の一部分を満たしていればいいと思いますよ。動きはニブイけど、当たればすごい威力を持つ巨漢英雄とか、力は弱いけどすばしっこくて知恵があり、敵の攻撃をかわしてチクチク殺すと。両方とも英雄だけど、タイプはまったく違う。こういう区別化はできると思います。

内藤　染太郎・染之助ね(笑)。

山口　僕は、RPGのここだけはこだわってるんですけど、RPGの語源、ロールプレイってのは「役になり切る」ことですよね。プレイヤーが、自分がコントロールしているキャラクターになり切ることがRPGですね。そのキャラがまた、プレイヤーが望んでいるものになり切るわけです。

だから、今なぜ英雄物のRPGが多いかというと、プレイヤーの好みが英雄願望だからですよ。しかし、最近は多極化し始めて、英雄になるのなんかつまらないという人も出てきたらしい。自虐的な人かもしれないけど、そういう人の要求も満たさなければならないというのが、RPGの宿命になってくると思います。

『ディガン』を作ったときのコンセプトがそれだったんです。プレイヤーが何になろうと終わるゲームね。少なくともパラメーターというのは、それを実現するために設定したわけですよね。今のRPGのシステムでおかしいと思うのは、成長一途。なぜ逆の、退歩、堕落(だらく)というのがあり得ないか。本来のRPGなら、主人公が堕落しても物語が進んでいかなくてはならないはずですよ。RPGに望むものがプレイヤーによって違うのであれば、それに対応できるようなシステムを作るべきです。いろんな遊び方ができるようにしなければならないと思うわけです。

島田　RPGのヒーロー像って、すごく狭すぎるわけだから、ハンディキャップを負わせるとかできないもんですかね。

竹内　ハンディを負わせると、アクが強くなりますね。

石原　万人に受け入れられない。

竹内　そう。非常に共感を持つ人と、そうでない人が出てきて、ユーザーが限定されると思いますね。

内藤　RPGの主人公って、AVGのヒーローと比べて、あまりに非凡ですよね。AVGの主人公ってのは、探偵であったり、宇宙パイロットであったりするわけで、そういった個性が、RPGのヒーローにも必要なときが来てるんじゃないかという気がします。

佐藤　ハンディを負ったヒーローというのも可能だと思います。ポイントは、いかに違和感を感じさせずに、物語に入っていかせるかですね。

山口　アニメの世界だって、昔は鉄腕アトムのように完全無欠のヒーローでしたよね。それが最近だと……。

島田　非行少年で、性格暗いヤツとか。

山口　だから、ソフトのヒーローってのもあるべくしてあるんだと思います。ヒーロー像ってのは、ユーザーの求めるところに従って変わっていくのでしょうね。RPGが盛んになって3年、ようやく今までのヒーローじゃものたりないという声が出始めた、ということは、

島田　佐藤

これからは確実に変わっていくといえるでしょうね。

深谷　それになぜRPGっていうと、ファンタジーやSFばかりなんでしょうね。

竹内　現実を舞台にするとナマナマしすぎるからかもしれませんね。モンスターや仮空の宇宙人を相手にバッタバッタやってる分には、うしろめたくないとか。

山口　でもね、冒険小説的PPGだってできるはずですよ。かくいう僕の作ったものも、結局ファンタジーになってしまったんですが。で、反省の念をこめて言えば、作る側がしりごみしてるんじゃないかと。やればできるんですよ。作る側が、もっと勉強しなきゃなんないことは、いっぱいあるんですね。

戦闘のないRPGは可能か

島田　だんだん時間がなくなってきたんですが、戦闘のないRPGの可能性についてうかがいたいんですが。

竹内　戦闘のないRPGというのは、アドベンチャーに行きつくんじゃないでしょうか。

内藤　多分、そのへんを追求してアドベンチャーになったのが『リバイバー』じゃないですか。

山口　じつは『ディガン』も、敵を2匹しかやっつけなくても終われるんです。タワーにいるモルグを1匹やっつけるのと、いちばん最後の敵、それだけ。

内藤　僕もつねづね、無用な怪物を殺さなければ進めないというやり方に、疑問は感じてますね。怪物をよけながら、1匹も殺さずにクリアできてもいいんじゃないかと思うことありますよ。日本のRPGの悪いところは、戦闘イコールRPGというところですね。

山口　それにさからいたくて『ディガン』ができたんですけどね。

内藤　好きですね。戦いたい人は、いっぱい戦えますしね。

山口　いろんなやり方があるんですが、日本のユーザーってのは、多くの可能性を追求することが苦手ですね。

内藤　作っている側にはわかっていても、ユーザーには、いろんなやり方があることをゲームの中で知らせないとダメですね。

石原　ユーザーが既成概念にとらわれるのは、しかたのないことですよね。

竹内　自分が思ってるほど、他人はわかってくれない。

全員　そう！(思わずタメ息)

ソフトハウスからのメッセージ

島田　話題はまだまだつきませんが、いよいよ時間とページ数がたりなくなりそうなので、読者のみなさんにメッセージなどを……。

石原　とにかく、いろんな意見、アイデアを寄せてほしいですね。こんなのできない？　という、ちょっとしたアイデアやシナリオでいいんです。ゲームシステムはあるわけですからね。いいものなら、ぜひゲーム化したいですね。

内藤　ユーザーの方からの手紙ってうれしいですね。ゲームのアイデアでもいいし、テストの点が悪かったというたあいのないことでもいいですから、手紙をください。

山口　僕らのような小さなソフトハウスは、慢性的人材不足ですから、優れた人材がほしいですね。何か作りたいゲームがあって、最後までやりとげる根性さえあれば、ノウハウはいろんな機会に教えられるし、ものおじせず来てほしいと思います。ユーザーというのは、今後のゲームの動向を握っているのですから、もっと声を大にして、

ソフトハウスや雑誌社にアプローチしてほしいなと思いますね。

深谷　市場性のあるゲームを、最後まで責任もって作れる方なら大歓迎ですね。ゲームとしてまとまるかどうかわからないものでも、熱意があればあとのことは努力しだいでなんとかなるものです。

竹内　もしゲームデザインをやりたいのなら、コンピュータのことより、世間一般のすてきなものを、たくさん知ることですね。映画とか、本とか。活字を読まない人間はゲームデザインはできないと思いますよ。すてきなものを作るためには、すてきなものをいっぱい知っていなけりゃならないということですね。

島田　最後に今年の開発予定などを…。

竹内　ゲームアーツ初のRPGが動き始めました。まあ、年内には出るかなってとこですか……。1年1作が、うちのトレードマークになっちゃったけど、それをくずそう、1年3作ぐらいやろうじゃないかという意気込みでやってます。

深谷　年内にあと2～3作の予定です。『リングマスターIII』も出したいんですけど、これは完全に独立したゲームとして、テーブルトーク版のルールをそのまま採用してみたいというのが、今、プロデューサーとたくらんでいる野望ですね。

山口　うちの場合は、去年からのが押せ押せになってて、『ディガン』の移植が2つ。MSXはほとんどできてます。88はちょっと遅れてますけど……。『ダーク・レイス』は、『ウィザードリィ』にも『リングマスター』にも負けたくないとがんばっています。これは、6月末ごろの発売予定です。そのあと、今年か来年かわかりませんが、『ディガンII』を予定しています。

内藤　うちもいろいろ動いてるんですがね。近いところではシューティングゲームかな。はっきりしてるのが、夏発売のゴルフシミュレーション。98はじめ、16ビットシリーズにのります。かなり気持ちよく動いてますので期待してください。あと、公然の秘密なんですけど、RPGが進行中です。これが年末に出ます。開発メンバーには、ハイドライドチームのほとんどが加わってますので、かなり強力なものができるんじゃないかなと思います。それ以外にも、いろいろと10本ぐらいは動いているんですがね。運がよければ、今年中に10本ぐらいは……ね。

全員　オ――ッ！

内藤　運がよければ、です！

石原　『ファーストクイーン』の移植はできるかなあ、ってところで、X68、88VAやMSXなどにひっついてるんですが、苦しいなあというのが正直なとこですね。今年は、夏までにザコキャラシステムの軽いのを作ります。あと、暮れまでに大きいのを1つ。それに3Dのリアルなやつを作りたいんですよ。『アルゴII』とかね。まあ、小さい会社ですから、1本1本に全力投球ですね。

島田　どうもありがとうございました。

(文責／編集部)

くるんまの I LOVE アーケードゲーム

イラスト／関口ヒロコ

キミはゲーセンに行ったら、100円で何分ねばれる？

この間、久しぶりにボーリングをやってしまった。十何年ぶりにである。そのせいか、以前はけっこうストライクが出たのに、今はもう全然ダメ。ガーターの女王になってしまった。悔しいっ！

アイレム

[illegible]のカギを取って、その部屋の扉を開けるのだぁ

1ステージのボス
左右の飛び出た台を利用しよう

▶名前は変でもやることはスゴイんだど

今月は、グラフィックがカワイイ、ちょっとファンタジックなゲームを2本ほどご紹介しちゃうど。

まず1本目は、主人公の名前がトンマという、変わったアクション・シューティング・ゲームから。

このゲームは、名前から考えるとトンマでダメなヒーローが出て、おマヌケな戦いをするお笑いゲームなんだろう、と思っちゃうけど、全然違う。だってトンマくんは、赤の洋服に手袋とブーツを身につけ、青いマントをはおったれっきとしたスーパーマンなんだもの。それに、戦っているときの顔も、大マジメなんだから笑っちゃかわいそうだよ。

んでね、トンマが戦い進む舞台は7つあって、1ステージから順に〝ちょっとお町〟、〝えもん崖〟、〝カツ丼大森〟、〝いのち崖〟、〝うんどう窟〟、〝しょうばいはん城〟、〝しんけい室〟となっている。

タイトルだけじゃなく、ステージのネーミングもこのようにふざけているけど、ウププしないでね。だって何回も言うようだけど、主人公はまともなんだからね（アタシってうるさい？）。

というワケで、ゲームの内容。〝ちょっとお町〟の1ステージは、横にスクロールする、廃墟と化した町にある壊れかけたお城が舞台。そこに出てくるブタのような敵とキョンシーのように飛び跳ねるゴーストが主な敵である。

進路マップ

[illegible]あ！　樽がいっぱ[illegible]

このキラゴンは動きも速いのだ。

[illegible]ンのよう

2ステージ目の〝えもん崖〟は、名前のとおり崖になっていて、バズーカ砲をぶっ放す敵キャラをかわし、上へ上へと進んでいくようになっている。そして、『ドンキーコング』のように樽も転がってくるから要注意ステージだ。

また、ここのボスキャラもけっこうたいへん。キラゴンという大きな龍が、火を吐きながらニョロニョロ動き回るので、避けるスペースがなくって、ぶつかって死んだりしちゃうのだ。動きのパターンをつかめば簡単らしいんだけど、つかむ前に死ぬからキツイんだなコレが。

例によって、画面上の敵を一掃するアイテムとかバリヤーなんかもあって、ときたま救われることがあるんだけど、やっぱキツイ。3、4ステージになるとそのキツさは度を増して、全然進まなくなるのだ。

さて、キミはどこまで進めるかな？キャラがカワイイから簡単そうに感じるけど、あなどれないゲームなんだど。

で、トンマはこいつらとどうやって戦うかというと、指先を敵に向けると攻撃できる魔法を使ってである。魔法の種類は、標準装備されたストレートに弾が出るものと、補助攻撃の地這弾、放物弾、誘導弾の合わせて4つがある。

ブタやキョンシーはジャンプして避ければ、そんなに怖くないんだけど、怖いのは地面から突然飛び出してくる、半魚人みたいなキャラ。舌をデロデローっと伸ばしてきて、捕まえようとするから気をつけよう。

ボスキャラのデーモンの攻撃はキツイけど、動きが遅いのでコツをつかめば簡単にクリアーできる。

早く走り抜けないとくずれ落ちる、恐ろしい橋。

まさしく〝いのち崖〟で登る4ステージ。

3ステージのボス〝木のおばけ〟。口から分身を吐く。口をあけたときが攻撃のチャンスだ。

4ステージのボスは、2人。岩をよけて攻撃しよう。

負けないためにもそろえたい魔法のアイテム

ドル袋

いくらだかわかんないけど、お金が入っている。

カギ

ステージの途中にある扉を開けるのに必要。持っておこう。

パワーアップ

通常弾が3段階アップする。登場回数はけっこう多いゾ。

バリア

5つの玉が体の周りを回転。全部が壊れるまで使える。

放物弾

放物弾が撃てる。2ランクまでアップさせることが可能。

宝変化

画面上の敵を一気に全滅させることができる。宝箱から出現。

トンマ君

あるときある場所で出現する、1アップ・アイテム。

誘導弾

敵をずっと追いかける大助かりな弾。とくに半魚人に効く。

これは、かわいいワルキューレと緑の変な生き物サンドラの2人が、力を合わせて悪と戦うファンタジックアクションRPGである。

▶そして2人は旅に出る……。

お次のファンタジック・ゲームは、以前、ファミコンで出た『ワルキューレの冒険』の移植ってわけじゃないの。だから内容はファミコン版とは全然違うんだよん。だって、アレは純粋なRPGだったけど、これはアクションがビシバシ盛り込まれたアクションROC、あっ間違えた、アクションRPGだかんね。

なもんだから、画面もド派手になって、主人公に魔法が使えるようにもなった。

それに、名前が、冒険から伝説に変わったことにも注目してちゃぶだいね。制作者の「まったく新しくなったんだよ〜ん。間違えちゃ困るよ〜ん」という、言葉を表現したものなんだから(ウソ)。

え〜、それと、ゲームを始める前にこれだけは言っておきたい。1Pよりも2Pで遊ぶ方が断然楽しいってことを。

さあ、地上に降りて戦おう！

理由はカンタン。これは、1Pよりも2Pで遊ぶことを考えて作られたものだからだ（たぶん）。

と、いうところで、どうかね。そろそろ内容知りたいでしょ？　待ってね、その前にストーリーを紹介するからね。

その昔、人々の願い事を何でもかなえる〝黄金の種〟があり、1人に1つ与えられていた。ところが、欲望の化身カムーズが独占しようと世界を戦争の渦に巻き込んだ。それを天から見ていたワルキューレが、地上で苦しい生活を強いられていたサンドラと知り合い、いっしょに戦いの旅に出たのだった…。

グルグル回りながら攻撃してくる鬼たち。

やった。魔法使いに分身の術をもらったぞ。

これがその、分身の術を使っているゾ。

「武器商人」が店を広げているところ。

1ボス。2人でやれば怖くない。

▶お金を集めて武器を買うのだ

　で、このゲームの目的は、その〝黄金の種〟の最後の1つを探し出して、北の泉に入れること。泉に〝黄金の種〟が投げ入れられたとき、滅びた大地に奇跡が起こるからである。

　しかしだね、ゲームは簡単には行かない。魔物がたくさんいる山や地下、さらに空まで行かなくちゃならない。それはもう、迷路はあるしジャンプ台もあるし、クイズはあるし、落とし穴はあるしで、すんごく難度が高い。2Pでやってもガンガン死んじゃうもん。

　ちなみに、これはRPGでもあるので、ゲームの途中で2人に魔法を授けてくれる魔法使いも登場する。どうやって出会えるかというと、女の子を助けたり、あちこちに出てくる家に入ったりしてできる。もらえる魔法は、自分が竜巻のようになってブンブン飛べて、一定時間無敵になれるもの、サイクロン攻撃ができるもの、大きくなれるもの、分身の術が使えるもの、などがあるんだわさ。

　また、武器を売ってくれる「武器商人」も、道を歩いていると出会えるので、お金を貯めるよう心がけておいたほうがいい。この「武器商人」は、接触するだけで売ってくれるし、お金があれば何個でも売ってくれるので、発見したら、なるべく買っておくほうがいいと思うよ。

　売ってくれる武器の種類は、貫通弾に4方向ショット、爆弾、誘導弾、ワイドビーム、3方向ショットなどがある。

　どれを自分が持ってるかは、画面下の自分のキャラ・ウインドーの上に、買った武器が表示されるし、生命値はハートで、魔法値は白い丸で表示されているから、スグわかるはず。砂時計もあるけど、これは時間内にラウンド・クリアするためのタイマー。これを見ながら、なくならないうちに早くクリアしようね。死んじゃうからね。

　んで、そろそろ各ラウンド紹介をしよう。今回8ラウンドまであるところを4ラウンドまでしか紹介できないけど、超新作ということでガマンしてちゃぶだいね。

　さて、1ラウンドなんだけど、ここはとくに難しいということはあまりなくて、おもに魔法使いや「武器商人」なんかと出会って、アイテムをそろえるところだね。もらえる魔法は、面白いところで「分身の術」。攻撃ボタンをずっと押してると、小さいのが好きなだけ出てくる(ホントに小さい)。魔法値の白い丸があるだけ出せるワケである。

　ただ、沼みたいなのがあって、草の上を飛び乗って進んで行くんだけど、沼からカメレオンみたいなのが飛び出してきて、あっという間に殺されるから用心用心。

「近道」「険しい道」って書かれた案内図がこれ。

転がってくる丸太にひかれた2人は、ペシャンコ。

下から突然、火を吐く竜なんかも出てくる。

蟻地獄だって、出てきちゃうんだぜえ。

1ラウンドは、黄金の種を取り返すステージ。

1UP GOLD 0 2UP GOLD 0
だいちの せいが いいました。
ここにちかの ぬけみちがある。

抜け道を教えてくれる魔法使い。

2ボスは枯れ木のバケモノ。子供の枯れ木を吐く。

おおっ、地下を歩いていたら壁からも攻撃された。

宝箱の中には、お金がガンガン入っている。

ビッグの魔法を使っているところ。

この人はあるところで出てくるけど、おかしいよ。

やっと地下迷路を抜けられた！

デカイ！　あまりにもデカイ　3ボス。

落とし穴がいっぱいある地下迷路。くわばらくわばら。

4ROUND

▶4ROUNDは難所いっぱい！

いちばん面白いのは4ラウンドなので、悪いけど2ラウンドと3ラウンドは、いっしょくたに紹介しちゃうね。

2ラウンドは、除々に崖を登っていくところで、途中から空中に浮いている岩をピョンピョン飛び移って行かなきゃならなかったりする。でも、馴れればカンタン。だけど、ラウンドの始まりのところで、近道か険しい道かのどちらかを選択しなければいけない。

親切に教えちゃうけど、表示されていることはどっちもウソではない。右に行けば近いし、左に行けば険しくてちょっち遠回り。ここってたぶん、何回もやってると、難しい方が刺激があって面白くなると思うよ。

3ラウンドは、いきなり地下迷路を進まされる、溶岩ドロドロのステージ。

また、ここではサイクロンの魔法がもらえるので、気にとめておいてくだしゃい。

よし、それではやっと話題の4ラウンドだ。ここはお楽しみがいっぱいある。まず、ここは橋を渡りながら、船に乗って攻撃してくる敵をやっつけて、そして、やっと広々とした丘にたどり着いたと思ったら、今度はなぞなぞが待っている。このなぞなぞはおかしいから、ぜひやってみてもらいたいな。

もう、ここらへんは何が何だかわかりまっしぇん。

キツイ攻撃が続く4ラウンド。

はい、これがうわさのスプーン。

で、これを過ぎたと思ったら、今度は城の中。ここはレーザー光線を飛ばしてくる、ロボットが並んで現れる。1回の攻撃だけじゃ死なないから、へたするとここで何度も死ぬ。

城の中ではロボット以外に、ユニークな敵キャラが出てくるけど、ゴメン、飛ばす。だって、それより、大きなスプーンに乗って、マップの端から端へ飛ばされるところの方が絶対面白いんだもん。4ラウンドの紹介写真を見てもらえば、その模様がわかると思う。

そうそう、これってRPGだから、このスプーンに乗って飛ぶことを教えてくれる人に会わないとダメだよ。ね。それから、これと似たようなので、高いところからスベリ台でヒューンって、下へ降りていくところもある。この2つは、ヒューンって飛ばされたりすべったりしてるときはいいけど、落ちた先が敵キャラの巣窟だったりするから、地面が近づいてきたとき、よーっく下を見ていないと、あっけなく死ぬ場合もあるゾ。

ゼエ、ゼエ、まだある。最後に出てくるボスキャラである。これは、舞踏会の中に隠れていて、踊っている人たちに話しかけているうちに出てくる。マントをはおってツノをはやし、ステッキなんぞも持っているのだ。

で、そいつの攻撃がさえているんだ。たぶん初めて登場する攻撃だと思う。なんと、地面に電流をはわせて、ワルキューレやサンドラを感電させるのだ。感電したマイキャラは、ズガイコツがまる見えになっちゃって、しばらく動けない。ダメージも大きいし、攻撃に感心してなんか、本当はいられないんだけど、さえてるのだよやっぱ。

また、このボスがなかなかカタイ。何回も死にながら、殺さなきゃならないんだよね。でも、くるんまがヘタだからかもしんないけど……。

やっとの思いでこいつを倒しても、ラウンドはまだ4つもある。けっこう体力を使うゲームだと思うよ。だって、2Pでやっても疲れるんだから。

ということで次に進みたいけど、これはまだ開発途中を取材したものなので、完成してなかったの。残念。しかも、開発途中っていうことだから、若干発売後のものとこの紹介記事と異なるかもしれないけど、怒らないでね。

さて、ずいぶん長くなってしまいましたが、どかね？　やってみたくなったぁ？

なな、なんだこの羊は。

出た、なぞなぞをふっかけてくる変なヤツ。

4ラウンドのボスです。これが。

一見優雅に踊っているように見える、舞踏会の人々。

うわわわ。下には敵キャラがいっぱい。

あっという間に
空高く飛ばされる私たち。

なぜか『アサルト』を
思い出してしまった。

空に浮かぶ丸太も
ピョンピョン飛びましょね。

スベリ台だよ～ん。

「ザ・スキーム」/古代祐三

——サウンド・ボードII・ヴァージョン——

これが究極のゲーム・ミュージックだ!

ゲーム・ミュージックの大ヒット・メーカー、あの古代祐三の話題の新作〝ザ・スキーム〟

The Scheme

CD:25A2-8 税込定価¥2,627(税抜価格¥2,550) CT:20A4-8 税込定価¥2,070(税抜価格¥2,010)

収録曲:1.INTO THE LAIR 2.DEATH WORLD 3.I'LL SAVE YOU ALL MY JUSTICE 4.COWARD! 5.HA!HA! 6.PERPETUAL DARK! 7.SHOUT DOWN 8.THOUSAND EYES 9.NUCLEAR POWER 10.MASTER OF THE SHOOTING 11.ANGRY FIST 12.THE FORCE ROTTED AWAY 13.THE EMPEROR WAS STEEPED IN VICE 14.HARDY IS THE STRONGEST 15.CHALLENGING TOMORROW 16.GAME OVER 17.HASSIN COM. 18.MAGISTIC FIRE 〈Arranged Version〉 19.THE EMPEROR WAS STEEPED IN VICE 20.THE FORCE ROTTED AWAY 21.I'LL SAVE YOU ALL MY JUSTICE 22.THOUSAND EYES 23.PERPETUAL DARK

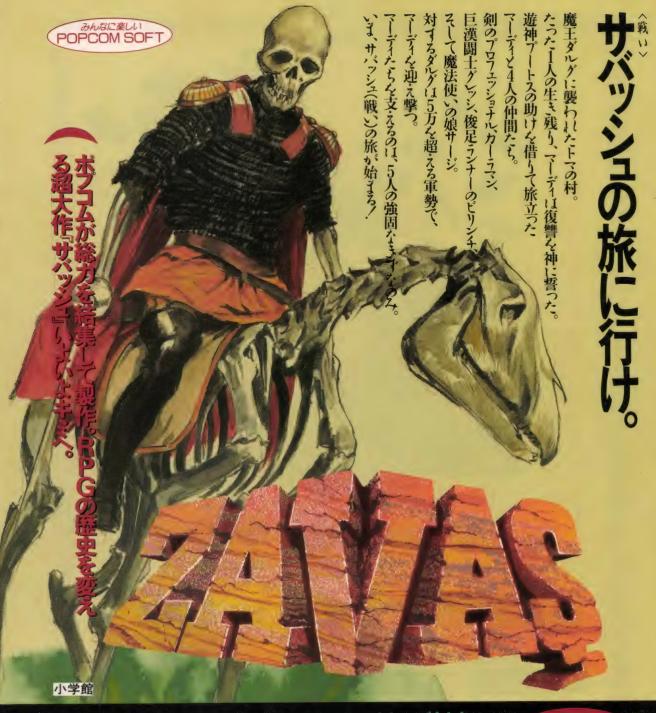
◉初回特典:オリジナル・イラスト・ステッカー付。

話題騒然好評発売中!

この「ザ・スキーム」ではサウンドボード2を使うことによって、従来のFM音源+SSG音源3声から、FM音源6声+SSG音源3声+リズム音源6声+サンプリング音源1声と、表現の枠が広げられました。そのことによってパソコン界初のサンプリングを同期させた音楽を作ることができるようになりましたが、苦労したのは音源ハードが違うため、それを動かすドライバー、エディターはもとより曲まで全部作り直さなければならなかったことです。また、それらに関する制作期間が約1ヶ月半と短かったため、作曲にあたってサウンドボード2の性能をフルに発揮できなかったのが心残りです。ゲーム・ミュージックというジャンルはまだまだ発展前進するでしょう。僕も今までの経験を活かし、良いゲーム・ミュージックをこれからも作り続ける努力をしていくつもりです。

古代祐三

このCD(テープ)に収録されているコンピュータの生音による原曲を聴いていただきたい。サンプリングという新技術を駆使した彼のサウンドは、恐ろしいまでの迫力とセンスをもって、皆さんの耳に飛び込んで来るはずだ。このリズムが、このビートが、この旋律が——。大袈裟でも何でもなく、そこから明らかに今までのゲーム・ミュージックとは一線を画した古代祐三ワールドの熱い息吹を感じ取っていただけるであろう。さらに、新たに付加された5曲のアレンジ・バージョン、こちらも文句なしにお薦めできる。なにしろ、従来のゲーム・ミュージックのパターンとは異なり、『ザ・スキーム』に関しては古代君自らがすべてのアレンジに参加しているからである。これほどまでに原曲の作曲者のコンセプトが貫き通されたアレンジも珍しい。特に、彼が本作品の中で最も好きだという「The force rotted away」、見事にユーロビートナイズされた「I'll save you all my justice」のアレンジは出色の出来であると言える。 ゲーム評論家 山下 章

アルファレコード株式会社
販売元 ワーナー・パイオニア株式会社

5インチ2D3枚組 PC-8801SRシリーズ対応

RPGを知りつくしたポプコムだから、ここまでできた。

- RPGの常識をくつがえし、従来の約3ゲーム分を納めた広大なマップ(なんと1万5 000画面を超える広さ)。
- 次々と押し寄せる多彩な敵キャラクター&モンスター軍団たち。
- 奇想天外! いたるところに隠されているあっとおどろくトラップやアイテムのかずかず。
- とてつもなくスムーズで速いスクロールを実現。

好評発売中!
¥7,800

※本広告に記載している販売価格は消費税ぬきの価格です。

X68000版発売迫る!

6月中旬発売予定
価格未定

お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

通販ご希望の方は、P.230の通信販売のページをよく読んでご利用ください。

ハイテク地獄耳

先月の入学や進級で身も心もリフレッシュしたと思うけど、このGWで休みボケしてるヤツはいないかな。ボーッとしてる間にもハイテク技術は進歩。時代に乗り遅れちゃうぞ。と言ってる間にも、ここ数年前からの異常気象も一歩一歩激化してるのだ。今年のツユも長くなるのやら短くなるのやら、はたまたカラツユなのかわかりゃしない。いずれにしてもこれからの時期、セイケツ第一。

知ってうれしいパソコン情報

AXパソコン

Quarter L

¥278,000〜698,000
ソニー㈱　TEL.03-448-2854

■30万をきったAX。F11モデル。

AXパソコンといえば、アメリカのIBM PC/ATに日本語処理機能をつけたコンパチマシン。アメリカで、事実上標準マシンとなっているIBM PCの膨大なソフトを使うことができる。ビジネスソフトはもちろんのこと、ゲームソフトだってその数は多い。とくに、EGAボードを搭載してグラフィックの能力を強化してからは、ゲームソフトの数が増えてきたようだ。AXは、このEGAの上位バージョンであるJEGAボードを積んでいるから、こういったソフトもバッチリ動く。アメリカの最新ゲームソフトを楽しみたい、という用途にも使えるマシンだ。

とはいえ、日本ではビジネス用、企業向けが中心なので値段が高い。だいたい、日本のパソコンの値段はどれも高いが、それにしたって高い。

そんな状況の中、ソニーから発表されたAXマシン「Quarter L」シリーズが話題を呼んでいる。32ビットのCPU80386(16MHz)を搭載。上位機種にはCD-ROMドライブを装備したモデルもある、というのがその理由だけれど、なによりも一番安いモデル(3.5"HD×1ドライブ、PCX-300F11)が27万8000円(税別)というのが、大きな点。32ビットパソコンで、20万円台という低価格を実現したのだ。

このQuarter Lシリーズは、全部で8機種。ソニーならではのユニークな機

能を持ったモデルもある。同社のワークステーションNEWS(CPUに68000を積んだUNIXマシン)などをホストマシンとし、ネットワーク環境を簡単に構築できるイーサーネットインターフェースを搭載したモデル(E42、E21)、CD-ROMドライブを搭載したモデル(C41、C11)などがそれ。また、単体で使うなら、さっきもいったＦ11やＦ21(3.5″HD×2ドライブ、34万8000円)が、低価格で魅力。これなら、個人でも手が出そうな値段だ。もちろん、ハードディスク(40Ｍバイト)を内蔵したモデルもある。

基本ソフトとして、『MS-DOS3.21』、EMS機能やディスクキャッシュ機能をサポートする『コントロール386』が付属するほか、上位機種には、『MS-WINDOWS2.1』もついてくる(マニュアルは別売)。機能充実、値段注目のAXパソコンだ。

P.S.　マイクロプローズの『Ｆ19』(◎のおすすめフライト・シミュレータ。リアルなドッグファイトが売り物)を、これでプレイしてみたいな、と。

■CD-ROM内蔵のC41モデル

ＣＰＵ	80386SX(16MHz)
メモリー	１Ｍバイト(最大８Ｍバイトまで拡張可)
表示モード	640×200ドット(CGA)
	640×350ドット(EGA　英語　80字×25行)
	640×480ドット(JEGA　日本語　40字×25行)
	(JEGA　英語　80字×25行)
表示色	64色中16色
サイズ	355×405×135mm(本体)
	472×213×43mm(キーボード)

■Quarter L PCX-300シリーズ

Ｆ11(3.5″HD×１)	278,000円
Ｆ21(3.5″HD×２)	348,000円
Ｈ41(3.5″HD×１、40MBハードディスク)	498,000円
Ｅ21(3.5″HD×２)	448,000円
Ｅ41(3.5″HD×２、40MBハードディスク)	648,000円
Ｃ11(3.5″HD×１、CD-ROM)	578,000円
Ｃ41(3.5″HD×2、40MBハードディスク、CD-ROM)	698,000円

はいてくオンガク

ミュージックコンピュータ「C1」ソフト「SCORE」

¥348,000／¥150,000

ヤマハ㈱　TEL.0534-60-2433

プロミュージシャンのレコーディング現場ではもちろんのこと、最近では歌謡曲、映画、ビデオのBGMの90%近くまでがコンピュータで制作されている。そんな状況下、昨年12月にミュージックコンピュータ「C1」「C1／20」が、アメリカについで日本でも登場したが、このたびそのソフトが制作され、機能が一段と強化された。

スタンフォード大学の、レイランド・スミス博士が15年かけて開発したこのソフトは、アメリカではもうすでに高い評価を得ている。楽譜作成ツール、それに演奏データを譜面データに変換するソフトも付属している。

譜面を作る方法は、マウス、「C1」自体のキーボード、日常使用している電子楽器についている演奏をデータに転送する「MIDI」によるMIDIキーボードの３種の入力が可能。あらゆる楽譜記号に対応でき、移動などの編集機能も備わったホビーからプロユースまで、簡単に楽しく曲を作れる。

10タイトル増加

CD-ROMソフト

日本電気ホームエレクトロニクス㈱

TEL.03-454-5111

PC-9801シリーズ用CD-ROMのソフトが合計14タイトルに増えて、いよいよ本格的普及期に突入しそうな気配だ。

３月に発売された世界最大の英語辞典『オックスフォード英語大辞典』(25万円)、国内・国外の図書情報、世界各国の経済情報、新聞記事情報、人物情報等が８タイトルにそれぞれ満載される『バイブルズ・シリーズ』(５万～10万円)、六法全書『模範六法1989年版』CD-ROM版(12万円)に加え、『現代用語の基礎知識1989年版』(紀伊国屋書店)もCD-ROM化される予定。

コンパクトディスクを情報蓄積に使用するCD-ROMシステムは、多くの情報をストックできたり、アクセス時間が短く、さらに保存性に優れているなど利点はいろいろとある。ソフトが充実すると新しいメディアとしての可能性は十分に見込めるぞ。

付加価値いっぱいのAV

ポータブルが熱い
DPC-R7
¥43,800
㈱ケンウッド　TEL.03-486-5520

ポータブルCDプレイヤーがこのところ人気を呼んでいる。昨年11月からの販売台数が前年同月と比べて倍増しているそうだ。

このメーカーは、カーオーディオに強いメーカーであるがゆえ、軽量、コンパクト化はお得意。持ち運びやすさに加え、ホームオーディオ、そしてカーオーディオとしても使用できる。カーオーディオを部屋の中で聴くというインテリア感覚を楽しむマニアもいるほど、ポータブルオーディオは日常化しているのだ。

さて、かんじんの音質はというと、これまた本格的。４倍オーバーサンプリング・デジタルフィルターを内蔵してデジタル出力端子も装備する。それに電子ボリュームや一般のボリュームよりも音質劣化の少ないデジタルアッテネーターを、ポータブルCDプレーヤーとしては初めて採用するという徹底ぶり。これまでのCDの持つ各種機能はほとんど搭載しながら、コストパフォーマンスにも優れている。操作はワイヤレス・リモコンでも可。

トールボーイタイプ
LS-X9
¥52,000(1本)
㈱ケンウッド　TEL.03-486-5520

より自然で臨場感あふれる音楽再生をモットーに開発されたスピーカーシステムが出た。

今回はいくつかの新技術が採用され、再生産がさらにクオリティーアップ。音像定位にすぐれたメイン・ドライバーユニットを使用することで、最重要な中域をナチュラルに再生。ツインドライブ・スーパーウーハーによる高品位低域再生を実現。スーパーツィーターの採用で、音楽の微妙なニュアンスが伝わることなどが特徴。

また快適なAV環境を目指し、スタイル、外観もとくに重視し、洗練されたトールボーイ型を採用、おしゃれなルームインテリアとしても違和感のないスピーカーシステムの実現を図っている。

型式：16cm３ウェイ・スピーカーシステム(防磁対応型)
再生周波数特性：2.5Hz～45,000Hz
最大入力：120W
インピーダンス：６Ω
クロスオーバー周波数：150Hz
9000Hz
外形寸法：228W×912H×378Dmm
重量：26.5kg(１本)

英会話のお勉強に
ミニテレコTP-R10
¥20,600
アイワ㈱　TEL.03-835-1207

語学学習用、ビジネス用、おケイコごと用として好評なミニテレコシリーズに強力なモデルが加わった。再生中に聴きたい部分を何度もくり返すことのできるICリピート機能を装備した。モード選択によって４秒前と８秒前の音が流れる。その音は常にメモリーICを経由して再生されているので何度でもリピートが可能となるのだ。だからリピート中はポーズ状態になっている。

さらにスゴイのはIC録音ができることだ。２秒前か４秒前(モード切り換え)のテープの声にまねて、自分の声が録音できるのだ。そして何度もリピート可能。なんとこのIC録音は業界初というから見逃せない。

また、IC録音に限らず、通常の録音の場合でも、ワイヤレスマイクを採用したことによって３倍の感度が実現されている。それがワンタッチの巻き取り式にもなっているのでジャマにもならない。

人間の声を再生するのに便利なスピードコントロール機能搭載もありがたい。同時に「TP-18」(10,800円)も発売開始している。

普及型ヘッドホンステレオ
NA-P1
¥7,800
カシオ計算機㈱　TEL.03-347-4811

ヘッドホンステレオは再生専用タイプからラジオつき・録音機能つきまでさまざまだけど、通常は再生専用機で十分。でもオートリバースくらいはあったほうがいいという人にはこの機種が人気を集めそうだ。オートリバースのほかにも、携帯時の音揺れを軽減するアンチローリングメカ、重低音に厚みを持たせるC.B.B.Sを搭載する。

と納得しながら価格を見ると……、「これは安い」となるわけだ。

集合！ おもしろグッズ！

ふと思うのは、わが日本も今や経済大国といわれ、テクニカル分野でも不可能ということがあり得ないほど。それとともに遊び上手にもなって、すると逆に単純なモノが面白かったりするわけで……。

ザ・テクニック

スピンジャマー MODEL-145

¥3,000
インターナショナル・テクニカル・コンサルタンシー　TEL.03-378-8971

フリスビーと違うのは、中心に指が1本入るくぼみがあるところ。だからただ2人でキャッチボールするだけではない。相手が投げた「スピンジャマー」を回転させたまま1本指で受けたり(フライングストールキャッチ)、また自分で頭上に回しながら浮かせてそれを受けることもできる。そのあとがテクニックの見せどころ。足の下からトスしたり、胸で回したり、背中から1回転させて受けるという高度なものまで自由自在。さらに自己流テクをマスターすると一躍ヒーローに。3月から発売し、すでに2000ダースをSOGO、西武百貨店、東急ハンズなど量販店に供給している。米国でも昨年から売り出し大好評。

「今年秋には大会を開く企画を立てています。そして優勝者を米国のテクニシャンと競わせようかとも考えてます」と原田社長は意気上がる。うまくなるコツは卵を扱うようにキャッチすること。そうするとうまい人は30分間回し続けられる。

重さは145ｇでオレンジ、グリーンの2カラー。同時に2,500円（135ｇ）のバイオレットとブルー、1600円(100ｇ)のレッド、イエローもとりそろえる。

ラクラク本読み

デスクルーペ

¥18,000(税込)
(株)ハルナ産業　TEL.03-381-0055

机の上だけでなく、寝そべったままや、どんな姿勢でも使用できるライトつき書見台だ。レンズはB5サイズで手ごろな2倍率に拡大する。レンズの高さはスライド式に調整でき、前後左右にレンズだけを傾けることも可能。それによって仰向けに寝て本を読むこともできるのだ。また細かい手作業にも向いている。母の日、父の日、敬老の日の家族へのプレゼントには喜ばれるかも。H38×S31×W47cm。

星空にロマンを追う

コスモサイン

シチズン時計(株)
TEL.03-342-1231

天文ファンならすぐ飛びつきそうなウォッチ「35°新南天表示型」と「北緯35°全天候型」の2タイプが発売。前者は、オーストラリアなど南半球でしか見られない南緯35°の星空を平面化したもので、全天球の1等星がすべて含まれているそうだ。後者はいうまでもなく北緯35°の星空。

両タイプともに、恒星はスペクトル別で4色に分類表示され鮮やかなシルエットを映し出している。主な恒星、星雲・星団や、太陽の方位と高度がわかる方位・高度線は細かく描かれ、年間カレンダー目盛りが文字板を囲んで機能している。日常生活では心配のない防水加工もされていて、バンドは革タイプ(20,000円)とメタルタイプ(23,000円)のモデルがそれぞれそろう。これからは天体観測グッズがトレンドとなりそうな気配。

フィットネス・ウォッチ

EXW-50

¥7,900
カシオ計算機㈱　TEL.03-347-4811

この腕時計は、健康づくりのエクスサイズ・ウォーキング用として生まれた。正しい姿勢で歩いて、健康な身体をつくろうというものだが、米国では5千万人の愛好家がいるという。ジョギング、水泳、サイクリングに比べて気軽にできるのでだれにでもカンタン。

歩くことで高感度振動センサーが働き、あらかじめ歩くペース、性別、年齢、体重、歩幅をセットしておくと、運動後の消費カロリー、歩数、距離、所要時間、平均時速が計測表示される。また逆に目標値を先にセットしておくことで、目標に到達すると電子ブザーで知らせることもできる。そして一定のペースを保つために、バーグラフでペースが表示される。

計測結果は日付とともに30組までメモリーされ、練習日誌やメニューづくりにも活用できる。同様にジョギング時に使用してもOKだ。

パソコン・ブック情報

いま売れている本 ベスト20

新刊本ラッシュだぞ　東京神田神保町・書泉グランデ5F調べ

あのユーウツな消費税が実施されてから、本の定価の表示法が変わって、定価880円（本体854円）などと表示されるようになった。定価マイナス本体の金額が消費税で、その分が定価に含まれているから、本を買った人は定価どおりに支払えばよいわけだ。なんとなくへんな感じはするけど、それほどメンドウではない。

そこで出版社側も、その表示法の実施を待っていたように、どっと新しい本を出し始めた。

「出版社のなかには、消費税の動向を見定めるために、2～3月の出版計画を、ひかえたところも多いですからね。最近はその反動から、かなりの新刊本ラッシュになっています」

と、書泉グランデ5Fの担当者――。

パソコン・ワープロ関連でも、つぎつぎに新しい本が刊行され、その整理に追われているそうだ。おかげで売場もグーンと新しく、にぎやかになってきた。

しかし、本を買うほうは、ズラリと並んだ新刊本を前にして、あれもこれもと目移りしそう。欲しい本はいっぱいあるのに、その買い方がむずかしいという“消費税の春”なのだ。

注目の3冊はこれだ！

第6位

最新はじめての Quick C

■安田幸弘著
■技術評論社
■1,700円（税込）

Quick Cは安くて使いやすいということで、なかなか人気があるようだ。本書はその入門書だが、著者が最も気配りしたのは、「Cの初心者にプログラムの雰囲気を理解してもらうこと」だという。それだけに、解説のしかたも平易で、とっつきやすい。

第16位

パソコン珍プレー なんでこうなるの？

■沢彰記／粕谷幸秀著
■日本実業出版社
■1,100円

ごく単純な入力ミスから、恐怖の電源おとしまで、パソコンには珍プレイがつきものだが、この本は「だれもがやりそうな珍プレイをもとにして、パソコンのしくみを紹介する」という型破りなもの。失敗から学べというわけで、親しみやすく理解しやすい。

欄外

パソコン・データベース電話帳

■BASICマガジン編集部
■電波新聞社
■1,800円

パソコン・ワープロ通信で利用できるデータベースを100あまり、それも金融・証券・科学技術医療から、テレビ・ビデオ・レコードまで、さまざまな項目別に分類して、利用しやすく紹介している。オンライン情報提供企業の最新レポートだ。

ベスト20ブックランキング

順位	書名	出版社	順位	書名	出版社
1	はじめての一太郎	秀和システム	11	Ver5.1 MicrosoftC 初級プログラミング入門・下	技術評論社
2	アルゴリズムとデータ構造	岩波書店	12	Microsoft Quick BASIC ダイジェストガイド	翔泳社
3	入門一太郎 Ver3	エーアイ出版	13	プログラミングのお作法	技術評論社
4	マルチファイルエディタの作成	アスキー	14	Ver5.1 MicrosoftC 初級プログラミング入門・上	技術評論社
5	入門LotusR2.1機能マスター	エーアイ出版	15	ウインドウズ・プログラミング	富士ソフトウェア
6	最新はじめてのQuick C	技術評論社	16	パソコン珍プレーなんでこうなるの	日本実業出版
7	MS-DOS Ver3.3ハンドブック	ナツメ社	17	GNU Emacs マニュアル	共立出版
8	MS-DOSエンサイクロペディア Volume2	アスキー	18	プログラミング言語 C++	トッパン
9	MIFESを256倍使うための本	アスキー	19	The CARD3がよくわかる本	HBJ出版局
10	MS-DOSエンサイクロペディア Volume1	アスキー	20	パソコンデータ互換法	日本経済新聞社

街角のパーカッション!

ミュージック・パビリオン

各地ではいろいろな博覧会の催しが行われ、日本チャチャチャは花のイベントまっ盛り。以前になるが、邦生もつくばの科学万博で、土・日曜日に行われるパソコンオーケストラというのに参加したことがある。

イベントっていうのはけっこうキツイ仕事だけど、いろいろな人々に出会ったり、話を聴いたり、サラダそばを食べたり、顔半分が陽に焼けたり……とけっこう楽しかったよ。まっ、なんでもそうだけど、ただ見ているよりかは少しでも参加したほうが絶対に楽しいのだ。

さぁ、そこでキミたちもこのミュージック・パビリオンに参加してみないか。エッなに、入場券? はっはっは、それはキミの熱意さっ……ドッヒョーン!!

ミュージック・セミナー

さて今回のセミナーは、体中にプツプツができる水ボウソウ……んじゃなくて、楽器の奏法に関する記号について書いてみることにしよう。

①スタッカート

音楽の授業中に、いびきを奏でていなかった人ならスタッカートの意味がわかると思うけど……。これは、音を短く切って演奏することだったね。スタッカートには、譜1のように3種類の記号があって、音を短く切る度合いがそれぞれ異なってくる。

また、FM音源が搭載されているパソコンでは、Qコマンドによって音の出ている時間と無音の時間の割合を調整できるので、MML2のように簡略できる。

②テヌート

これはスタッカートとは逆に、音の長さを十分に保つことを示している。また、テヌート・スタッカートという

のもあり、これはほぼメゾ・スタッカートの割合と同じである〔譜2〕。

③グリッサンド

グリッサンドとはピアノの演奏によく使い、高さの異なる2音の間を指をサーッとすべらせて経過的に演奏する奏法のこと。楽譜には、gliss.とかglissandoで表記される〔譜3〕。

④フェルマータ

フェルマータの記号は、曲の終わりにつけるだけでなく、この記号が音符や休符についているときは、リズムをいったん停止させてその音の長さを2〜3倍ぐらいに引き延ばす意味もある〔譜4〕。しかし、2〜3倍といってもリタルダンドと複重させせると、通常の演奏の4〜6倍になることもある。

あっというまのタメゴロさん……というわけで、今月のセミナーはこれまぁ〜でぇ〜よぉ〜っ。次回はこの続きとして、アクセントなど音の強弱記号を行う予定。お楽しみに……。

邦生のミュージックライフ!!

今月はどれを紹介しようか……とあれこれ考えて、今回はデビー・ギブソンのアルバム『ELECTRIC YOUTH』をピックアップしてみた。

邦生がこのアルバムと出会ったきっかけは、CD屋さんに並んでいたジャケ写を見て「おっ、カワイイ!!」。単にこれだけ。こんなところに、男のホンネが出てくるものなのだ。

でも彼女は、ただカワイイだけでなく歌もウマイ。けっして曲に負けるような歌い方ではなく、体からわき出るリズムに乗って自然に歌っているのだ。アルバムに収録されている曲も、アコースティックなバラードからハードなディスコサウンドまでと幅広い。また曲のミキシングのほうもすばらしく、1つ1つの楽器を生かし広がりのある透き通った空間をつくりだしている。

ただ、このアルバムを聴いてひとつ感じたのは、デビーの声ってティファニーの声にすごくよく似てるんだ。邦生が思うに、この2人がハーモニーを奏でたらきっとすばらしい曲ができるかもしれないね。

〔譜3〕グリッサンド

〔譜4〕フェルマータ

CHASE IN LABYRINTH

まず最初の曲は、広島県の甲元宏章クン（19）からの投稿で、TM NETWORKの「CHASE IN LABYRINTH」。

宏章クンの作品を聴いたとき、アップビートなテンポと重厚なサウンドが対象的で、ゲームミュージックにピッタリだなぁと思った。ただ、ドラムパートにリズム用のMMLを使っているため、スネアの音が浮いて聞こえるね。この曲には、リズム用MMLを使わないで直接MMLでスネアパートをつくったほうがいいだろう。そのとき音程は、02Bあたりのノイズの効いた音を使えば曲に迫力がつくんじゃないかな。

また、曲のイントロとか間奏の合間に、効果音を入れてみても面白いと思うよ。いろいろ試してみようね。

そうそう、いっしょに入っていた「夏の終わりのハーモニー」もとてもよかったヨ。これからも、いろんな曲にチャレンジしてほしいのだ。ガンバレッ!!

目を閉じておいでよ

続いての作品は、神奈川県の志賀乃之(21)の投稿でBERBEE BOYSの「目を閉じておいでよ」。

今回の乃之クンの作品だが、リストもスッキリとしていてたいへんよいです。また、アレンジのほうもだんだんと実力をつけてきたみたいだ。ただ、そうなってくると細かいミスが出てくるんだよね。今回のプログラムでは、曲の一部にコードがおかしいところがあった。また、イントロ・間奏と歌の部分のシタールの音量が、あまりにも違うのでちょっと違和感を感じた。音量の幅は、変えても上下2〜3ぐらいがいいと思う。それから、間奏部分の演奏がさみしいね。自分なりにアレン

ジしてみてほしいな。

それから最後に、今回のアレンジではPSG2声をメロディーにしてある。でもこの曲では、PSGでコードを刻んだほうが曲に厚みが出ると思うよ。いろいろな曲を聴いて、もっと研究してみてね。これからもドシドシ投稿してほしい。やる気はステキなのだっ!!

忍者屋敷～戦国ソーサリアンより～

ホーント、ひっさしぶりにゲーム・ミュージックを作ったのだ。今回紹介するのは、『戦国ソーサリアン』の中から真田幸村の章でかかっている「忍者屋敷」。

このプログラムでは、今まで猫も卒倒した頑固一徹のアレンジを一新している。まずナニが違うのかっていうと、PSG2声でドラムパートをつくり、そのうち1声にLFOをかけてシンセドラムにしている。それから、去年の本誌12月号に掲載されていた福井県の小林善明クン（サンかな？）の「音色変更プログラム」を組み込んで、いろいろなオリジナル音色を使ってみた。

曲のアレンジとしては、1コーラスを2回くり返したあとエンディングにしている。また、忍者のテーマということで、オリジナルにはない効果音やとある曲のフレーズなども遊びゴコロで入れてみたので、ぜひとも聴いてみてほしい。

音楽プログラム&リクエスト大募集!!

●音楽プログラムの応募方法

カセットテープまたはフロッピーディスクへセーブした作品に、以下の事項を明記した用紙をそえてください。

①曲名、作詞・作曲者、発売されているレコード会社
②対応機種、使用言語
③プログラムでくふうした点や疑った部分についてのコメント
④住所、氏名、年齢、電話番号

なお、フロッピーディスクによる投稿の場合は、ボール紙などで補強してください。また、投稿された作品につきましては返却できませんので、ご了承ください。

●リクエスト&質問について

このコーナーに対する意見・感想・質問・リクエストなどを、ハガキに書いて送ってください。毎月抽選で、ポプコム特製のロゴ入りシャーペン、またはマジックカッターをプレゼント。

●応募先

〒101 東京都千代田区神田神保町
3-3-7 昭和第二ビル4F
㈱新企画社 ポプコム編集部
「ミュージック・パビリオン」係

CHASE IN LABYRINTH TM NETWORK プログラムリスト

```
10 '******************************
20 '*                            *
30 '*     CHASE IN LABYRINTH     *
40 '*        (MSX2+/FM-PAC)      *
50 '*  MUSIC By NAOTO KINE       *
60 '*  CODER By HIROAKI KOUMOTO  *
70 '*                            *
80 '******************************
90 '
100 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
110 D$="B8S8B8S8B8S16B8B16S8"
120 '
130 PLAY#2,"T130@0V13","T130@24V10","T130@24V10","T130@6V8",
 "T130@6V8","T130@12V  9","T130V8"
140 PLAY#2,"","","","","","L16O3CC","S16S16"
150 PLAY#2,"","L8O5FE-FR8B->C<E-F","L8O5C<B->CR8FF<B->C",
"L1O5C","L1O4G","L8O2F. L16F&L2F","CB2B2"
160 PLAY#2,"","B-.L16>CR8L8<E-L4FE-","F.L16FR8L8<B-L4>C<B-",
"L2<B->C","L2A-B-","  >D-L4E-.L16E-<B-","B2B8R16M16M8S8"
170 '
180 '
190 PLAY#2,"","L8FE-FR8B->C<E-F","L8>C<B->CR8FF<B->C","L1C","L1G","FF&FF&L2F&L8F
L16>FE-","B2B2"
200 PLAY#2,"","B-.L16>CR8L8<E-L4FE-","F.L16FR8L8<B-L4>C<B-","L2<B->C","L2A-B-","
L2D-L4E-.L16E-<B-","B8M16M16M16M16M16M16S16S16S16S16S8S8"
210 PLAY#2,"","L8FE-FR8B->C<E-F","L8>C<B->CR8FF<B->C","L1C","L1G","FF&FF&L2F.","
CB2B2"
220 PLAY#2,"","B-.L16>CR8L8<E-L4FE-","F.L16FR8L8<B-L4>C<B-","L2<B-B-","L2A-G",">
D-L4E-.L16E-D-","B2B2"
230 '
240 '
250 PLAY#2,"","L8FE-FR8B->C<E-F","L8>C<B->CR8FF<B->C","L1>C","L1G","<FF&FL4F..L1
6F>F<L4F","B2B2"
260 PLAY#2,"","B-.L16>CR8L8<E-L4FE-","F.L16FR8L8<B-L4>C<B-","L2<B-B-","L2A-G",">
D-L8D-D-L16D-D-&D-D-E-C&C<A-","B4R8S8S8S8S16S16SM8"
270 PLAY#2,"L8O5R4.FFGAB-","","","@16V10L2O5FG","@16V10L2O5CD","L8O2FFFFFFFF","C
B8S8B8S8B8S16B8B16S8"
280 D$="B8S8B8S8B8S16B8B16S8"
290 PLAY#2,">C.<F.L2GL16FF","","","L4F.G&G.","<B-G","FFFFFFFF",D$
300 '
310 '
320 PLAY#2,"L8F.L16>CR4<L8F.L16>C","","","L2FG",">CD","FFFFFFFF",D$
330 PLAY#2,"L8<F.>C.<FL2G","","","L4F.G&G.","<B-G","FFFFFFL16F>FL8<F",D$
340 PLAY#2,"R4.L8FFGAB-","","","L2FG",">CD","FFFFFFFF",D$
350 PLAY#2,">C.<F.L2GL16FF","","","L4F.G&G.","<B-G","GGGGGGGG",D$
```


どもっ!! ついに高校に合格しました。徳島県立城東高校です。というわけで、お祝いにだれかFM-TOWNSをプレゼントしてくれないかな、と思っている今日この頃です。城東高校の先輩方、どうかよろしくお願いします。（徳島県 平田仁志） S：そう、うまくいくわけないでしょ（ボクだって、ほしいのに……）。

```
360 '
370 '
380 PLAY#2,"L8F.L16>CR4L8<F.L16>C","","","L2FG",">CD","FFFFFFL16F>F<L8F",D$
390 PLAY#2,"L8<F.>C.<FL2G","V6@24L8O6R2.C>C","","L4F.G&G.","<B-G","B-B-B-B-GGGG"
,"B8S8B8S8B16S8S16SB16S16S16S16"
400 PLAY#2,"R8L8>CL16CL8CC.FL16EL8DC.FL16EL8DC.<B-AB-","L4<AGFL8C>C<A&AF.G&G.C>C
","","L4>C<FL8G.F&F.>C&C<F.G.&L4G.","CD<B-G","FFFFFFL16F>FL8<FB-B-B-B-GGGG","CB8
S8B8S8B8S16B8B16S8"+D$
410 PLAY#2,"A.>C.<F&L2F","<L4AGL8F.C.>C","",">C<FL8G.F&F.",">CD","FFFFFFL16F>F<L
8F",D$
420 '
430 '
440 PLAY#2,"L8A.F.G&L2G","<A.F.G&G&GC>C","",">C.<F.G&L2G","<B-G","FFFFFFL16F>F<L
8F",D$
450 PLAY#2,"L8R8>CL16CL8CC.FL16EL8DC.FL16EL8DC.<B-AB-","L4<AGFL8C>C<A&AF.G&G.C&C
","","L4>C<FGF>CL8<F.L4G..L16GA",">CD<B-G","FFFFFFL16F>F<L8FFFFFFL16F>F<F&FF>F<L8
F",D$+D$
460 PLAY#2,"B-B-AGAL16GFR16FGA","","","L8B-B-AGAL16GFR16FGA",">>E-C","L4>E-L8E-E
-D&DDD","CB2CB4B8S8"
470 PLAY#2,"L8B-.A-.B-.A-.B-A-","L1O6F","L1O6D-","L8B-.A-.B-.A-.B-A-","L8G-.G-.G
-.G-.G-G-","D-.D-.D-.D-.D-D-","CB8S16CB8S16CB8S16CB8S16CB8S8"
480 '
490 '
500 PLAY#2,"B-.A-.B-&L2B-","G","E-","B-.A-.B-&B-B-B-B-","G.E-.G&GGGG","E-.E-.E-&
E-E-GE-","CB8S16CB8S16CB8S8S8S24S24S24S8"
510 PLAY#2,"","A","F","A.A.AA.A.A","F.F.FF.F.F","F.F.FF.F.F","CB8S8B8S8B8S16B16B
8S8"
520 PLAY#2,"L8FL16E-F&FE-FE-F&FE-F","","","FL16E-F&FE-FE-F&FE-F","CL16<B->C&C<B-
>C<B->C&C<B->C","FL16E-F&FE-FE-F&FE-F","S8S16S8S16S16S16S16S16S16S16R4"
530 '
540 FOR I=0 TO 1
550 '
560 PLAY#2,"L8O5R4.EEF#G#A","","","L4O5G#F#EL8<B>B","L4O5ER4<B","L4O2EEEE","CB8S
8B8S8B8S16B8B16S8"
570 PLAY#2,"B.E.L2F#L16EE","","","G#.L16ER8L4F#.L8<B>B","L8>E.L16C#R8L4D#.","EEE
L16E>E<E&E",D$
580 PLAY#2,"L8E.L16BR4L8E.L16BR8EE","","","L4G#F#EL8<B>B","L4ER4<B","L4EEEE",D$
590 PLAY#2,"L8E.B.EL2F#","","","G#.L16ER8L4F#.L8<B>B","L8>E.L16C#R8L4D#.","EEEL1
6E>E<E&E",D$
600 '
610 '
620 PLAY#2,"L16R4.EEL8EF#G#A","","","L4G#F#EL8<B>B","L4ER4<B","L4EEEE",D$
630 PLAY#2,"B.E.F#&L2F#","","","G#.L16ER8L4F#.L8<B>B","L8>E.L16C#R8L4D#.","EEEL1
6E>E<E&E",D$
640 PLAY#2,"L8BBAGG.A.B","L8O6G.L16F#R8L8E&L2E","L8O6D.L16DR8L8D&L2D","G.L16F#R8
L8E&EF#GF#","L8D.L16DR8L8D&DDDD","L4EEL16E>E<E>EL8E<E",D$
650 '
660 IF I=1 THEN 720
670 '
680 PLAY#2,"A.G.E&L2E","L8F#.L16ER8L8E&L2E","L8C#.L16C#R8L8C#&L2C#","F#.L16ER8L8
E&L2E","C#.L16C#R8L8C#&L2C#","E&EL16E>E<E>E<E>E<E>EL8<EE","B8S8B8S8B8S16S16SB16S
16S16S16"
690 '
700 NEXT I
710 '
720 PLAY#2,"A.G.E&L2E","L8F#.L16ER8L8E&L2E","L8C#.L16C#R8L8C#&L2C#","F#.L16ER8L8
E&L2E","C#.L16C#R8L8C#&L2C#",">EEL16BEBEEBEEL4E","B8S8B8S8SB24S24S24S8SB8S8"
730 PLAY#2,"","L8O6EDER8ABDE","L8O5BABR8>E&E<AB","L8O5EDER8ABDE","L8O4BABR8>EE<A
B","L4O3EE&E.L16ED","CB4B4B4B4"
740 PLAY#2,"","A.L16BR8L8DL4ED",">E&ER8<AL4BA","A.L16BR8L8DL4ED","E.L16ER8L8<AL4
BA","L2CD","B4B4B8S16S16SB16S16M16M16"
750 PLAY#2,"","L8EDER8ABDE","L8BABR8>E&E<AB","L8EDER8ABDE","L8BABR8>EE<AB","L4<E
.L16AA#L8B>DED","CB4B4B4B4"
760 '
770 '
780 PLAY#2,"","A.L16BR8L8DL4ED",">E&ER8<AL4BA","A.L16BR8L8DL4ED","E.L16ER8L8<AL4
BA","C&CCCD&DDL16DD","B4B8S8S8S8M16M16M16M16"
790 PLAY#2,"","L8EDER8GL16GL8A.G","L8BAB","L8EDER8G.L16AR8L8G","L8BABR8>D.L16ER8
L8D","L4E.L16G#AA#BL8>D.E","CB4B4B4B4"
800 PLAY#2,"","L2GD","L2>C<A","A.L16BR8L8DL4ED","E.L16ER8L8<AL4BA","<C&CCL16CCDD
&DDL4D","B8S16S16SB16S16S8SB16S16S16S16SB8S16S16"
810 PLAY#2,"","<B&B","E&E","L8EDER8A.L16BR8L8A","L8BABR8>D.L16ER8L8E","L8EEEEEEE
D","CB4B4B4B4"
820 PLAY#2,"","L4GGAA","L4EEF#F#","GR8GR8AR8A","ER8RE8F#R8F#","CR8CR8DL16DDDDDD"
,"CS4CS4CS4CS4"
830 '
840 FOR I=0 TO 1
850 '
860 PLAY#2,"L16O5R4.EEL8EF#G#A","@0L16O5R4.G#G#L8G#AB>C#","","L4O5BEL8F#.E&E.","
","L8O2EEF#F#G#G#BB","CB8S8B8S8B8S16B8B16S8"
870 PLAY#2,"B.E.L2F#L16EE","E.<G#.L2BL16G#G#","","B.E.F#&L2F#","","AAAAF#F#BB",D
$
880 PLAY#2,"L8E.L16BR4L8E.L16B","L8G#.L16>ER4L8<G#.L16>E","","L4BEL8F#.E&E.","",
"EEF#F#G#G#BB",D$
890 PLAY#2,"L8E.B.EL2F#","L8<G#.>E.<G#L2B","","B.E.F#&L2F#","","AAAAF#F#BB","B8S
8B8S8B4B16S16S8"
```

リスト続く

88版『イースII』にバグ発見！　鐘つき堂で５回目の鐘が鳴ったあと、下へ下りるときに壁ぎわを歩くと、いきなり「マリアの亡きがらがなくなっている！」と出ます。まだ死体も見てないのにぃ。それとも、うちのやつだけなのかな？（東京都　かいり）　S：はたして真相は？　誰か教えてください。

```
900 '
910 '
920 PLAY#2,"R4.L16EEL8EF#G#A","R4.L16G#G#L8G#AB>C#","","L4BEL8F#.E&E.","","EEF#F
#G#G#BB","CB8S8B8S8B8S8B8S8"
930 PLAY#2,"B.E.F#&L2F#","E.<G#.B&L2B","","B.E.F#&L2F#",."","AAAAF#F#BB",D$
940 PLAY#2,"L8E.L16BR4L8E.L16B","L8G#.L16>ER4L8<G#.L16>E","","L4BEL8F#.E&E.","",
"EEF#F#G#G#BB","B8S8B8S8B8S8B8S8"
950 PLAY#2,"L8E.B.EL2F#","L8<G#.>E.<G#L2B","L8O6R2.C>C","B.E.F#&L2F#","","AAAAF#
F#BB","B8S8B8S8B8M16M16SB16S16S16S16"
960 '
970 '
980 PLAY#2,"L8O6R8CL16CL8CC.FL16EL8DC.FL16EL8DC.<B-AB-","L8O6R8FL16FL8FF.AL16GL8
FF.AL16GL8FF.DCD","L4O6AGFL8C>C<A&AF.G&G.C>C","L4O6C<FGF>CL8<F.G.&L4G.","","L8O2
FFGGAA>CC<B-B-B-B-GG>CC","CB8S8B8S8B8S16B8B16S8CB8S8B8S8B8S8B16S16S16S16"
990 PLAY#2,"A.>C.<F&L2F","C.F.C&L2C","<L4AGL8F.C.>C",">C<FL8G.F&F.","","<FFGGAA>
CC","CB8S8B8S8B8S16B8B16S8"
1000 PLAY#2,"L8A.F.G&L2G","L8F.D.E&L2E","<A.F.L4G.L8C>C",">C&C<F.G.&L4G.","","<B
-B-B-B-GG>CC","B8S8B8S8B8S8B8S8"
1010 PLAY#2,"L8>R8CL16CL8CC.FL16EL8DC.FL16EL8DC.<B-AB-","L8R8FL16FL8FF.AL16GL8FF
.AL16GL8FF.DCD","L4<AGFL8C>C<A&AF.G&G.C>C",">C<FGF>CL8<F.G.&L4G.","","<FFGGAA>CC
<B-B-B-B-GG>CC",D$+D$
1020 PLAY#2,"A.>C.<F&L2F","C.F.C&L2C","<L4AGFL8C>C",">C<FL8G.F&F.","","<FFGGAA>C
C","B8S8B8S8B8S8B8S8"
1030 '
1040 IF I=1 THEN 1390
1050 '
1060 PLAY#2,"L8A.F.G&L2G","L8F.D.E&L2E","<A.F.G&L2G",">C&C<F.G.&L4G.","","<B-B-B
-B-GG>CC","SB8S8MB8M8SB8S8SB8S8"
1070 PLAY#2,"","","","L4O5G#F#E&E","L4O5ER4<B&B","L8O2EEL4EEE","CB4B4B4B4"
1080 PLAY#2,"","","","L8G#.L16ER8L8F#&L2F#","L8>E.L16C#R8L8D#&L2D#","EEEL16E>E<L
8E","B4B4B8R16S16SB8M8"
1090 PLAY#2,"","","","L4G#F#E&E","L4ER4<B&B","L4EEEE","B4B4B4B4"
1100 '
1110 '
1120 PLAY#2,"","","","L8G#.L16ER8L8F#&L2F#","L8>E.L16C#R8L8D#&L2D#","EEEL16E>E<L
8E","B4B4B8R16S16SB8M8"
1130 PLAY#2,"","","","L4G#F#E&E","L4ER4<B&B","EEEEEEEE","B4B4B4B4"
1140 PLAY#2,"","","","L8G#.L16ER8L8F#&L2F#","L8>E.L16C#R8L8D#&L2D#","EEEEEEL16E>
E<L8E","B4B4B8R16S16SB8M8"
1150 PLAY#2,"","L8O6G.L16F#R8L8E&L2E","L8O6D.L16DR8L8D&L2D","L8G.L16F#R8L8E&EF#G
F#","L8D.L16DR8L8D&DDDD","EEEEEEEE","B4B4B4B4"
1160 '
1170 '
1180 PLAY#2,"","L8F#.L16ER8L8E&L2E","L8C#.L16C#R8L8C#&L2C#","F#.L16ER8L8E&L2E","
C#.L16C#R8L8C#&L2C#","L16E>E<E>E<L8EEEEEL16>C#<B","B8S16S16SB16S16S16S16SB16S16S
16S16SB16S16S16S16"
1190 PLAY#2,"L8O5R4.EEF#G#L16AA","","","L4O5G#F#E&E","L4O5ER4<B&B","L8O3EEE&E<EE
E&E","CB8S8B8S8B8S16B8B16S8"
1200 D$="B8S8B8S8B8S16B8B16S8"
1210 PLAY#2,"L8B.E.L2F#L16EE","","","L8G#.L16ER8L4F#&F#.","L8>E.L16C#R8L4D#&D#."
,"EEEEEEEE",D$
1220 PLAY#2,"L8E.L16BR4L8E.L16B","","","G#F#E&E","ER4<B&B","EEEEEEEE",D$
1230 '
1240 '
1250 PLAY#2,"L8E.B.EL2F#","","","L8G#.L16ER8L4F#&F#.","L8>E.L16C#R8L4D#&D#.","EE
EEL16E>E<E&EE>E<L8E","CB8S8B8S8B8S16S16B16S16S8"
1260 PLAY#2,"R4.L16EEL8EF#G#A","","","G#F#E&E","ER4<B&B","EEEEEEEE","CB8S8B8S8B8
S16B8B16S8"
1270 PLAY#2,"B.E.F#&L2F#","","","L8G#.L16ER8L4F#&F#.","L8>E.L16C#R8L4D#&D#.","EE
EEL16E>E<E&EE>E<L8E",D$
1280 PLAY#2,"L8BBAGG.A.B","L8O6G.L16F#R8L8E&L2E","L8O6D.L16DR8L8D&L2D","L8G.L16F
#R8L8E&EF#GF#","L8D.L16DR8L8D&DDDD","EL16E>E<E>E<E&EE>E<E>EL8EE",D$
1290 '
1300 '
1310 PLAY#2,"A.G.E&L2E","L8F#.L16ER8L8E&L2E","L8C#.L16C#R8L8C#&L2C#","L8F#.L16ER
8L8E&L2E","L8C#.L16C#R8L8C#&L2C#","<EEEEEEEE","B8S8B8S8B8S8B16S16S8"
1320 PLAY#2,"","L8O5EDER8ABDE","L8O5BABR8>EE<AB","L8O5EDER8ABDE","L8O4BABR8>EE<A
B","L2O3E..L16ED","CB4B4B4B4"
1330 PLAY#2,"","A.L16BR8L8DL4ED",">E.L16ER8L8<AL4BA","A.L16BR8L8DL4ED",">E.L16ER
8L8<AL4BA","L2CD","B4MB16M16S8SB16S16S16S16SB16S16S16S16"
1340 PLAY#2,"","L8EDER8ABDE","L8BABR8>EE<AB","L8EDER8ABDE","L8BABR8>EE<AB","L4E.
L16G#AA#L8B>D.E","CB4B4B4B4"
1350 PLAY#2,"","A.L16BR8L8DL4ED",">E.L16ER8L8<AL4BA","A.L16BR8L8DL4ED",">E.L16ER
8L8<AL4BA","<CL16CCL8CCL16DDDDDDDD","CS4CS4CS4CS4"
1360 '
1370 NEXT I
1380 '
1390 PLAY#2,"L8O5A.F.G&L2G","L8O6F.D.E&L2E","L8O6A.F.G&L2G","L4O6CL8<F.L16G&L2G"
,"","L8O2B-B-B-B-GG>CC","B8S8B8S8SB24S24S24S24S24S24SB8S8"
1400 PLAY#2,"","@24L8O5EDER8ABDE","L8O4BABR8>EE<AB","L8O5EDER8ABDE","L8O4BABR8>E
E<AB","L4O3EEL8E.E.D","CB4B4B4B4"
1410 PLAY#2,"","A.L16BR8D&DL4ED",">E.L16ER8<A&AL4BA","A.L16BR8D&DL4ED",">E.L16ER
8<A&AL4BA","CCCL16CCDDDDL4D","B4B4B4B4"
1420 PLAY#2,"","L8EDER8ABDE","L8BABR8>EE<AB","L8EDER8ABDE","L8BABR8>EE<AB","<E>E
L8<EL16>E<EE>E<E>E","CB4B4B4B4"
```


どうも、WITH YOUです。４月から花の受験生です（大学の）。これからは、あまりパソコンができなくなっちゃうけど、ポプコムは毎月買って、ポップロードにも顔を出しますのでＳさんよろしく！　P.S.花王のDISKを買ったらムース（髪の毛の）がついていた！（神奈川県　WITH YOU）　Ｓ：ガンバレ、受験生！

```
1430 '
1440 '
1450 PLAY#2,"","A.L16BR8D&DL4ED",">E.L16ER8<A&AL4BA","A.L16BR8D&DL4ED",">E.L16ER
8<A&AL4BA","C&CCCCCC&CDDDDDDL8D","B16S16S16S16MB16M16M16M16SB16S16S16S16SB16S16S
16S16"
1460 PLAY#2,"","L8EDER8GL16GL8A.G","L8BAB","L8EDER8G.L16AR8L8G","L8BABR8>D.L16ER
8L8D","L4E.L16G#AA#B&B>DL8<D>E","CB4B4B4B4"
1470 PLAY#2,"","L2CD","L2GA","A.L16BR8D&DL4ED","E.L16ER8<A&AL4BA","<CCC&CL16DDDD
D&DDD","B4B4B4B8S16S16"
1480 PLAY#2,"","E&E","B&B","L8EDER8A.L16BR8L8A","L8BABR8>D.L16ER8L8D","L4EEL16E>
E<E>EL8<E>E","CB4B4B8S16S16SB16S16S16S16"
1490 PLAY#2,"","L4GGAA","L4>EEF#L8C>C","GR8GR8AR8A","ER8ER8F#R8F#","<CR8CR8DR8D"
,"CB4CB4CB4CB4"
1500 '
1510 FOR I=0 TO 1
1520 '
1530 PLAY#2,"L8O6R8CL16CL8CC.FL16EL8DC.FL16EL8DC.<B-AB-","@0L8O6R8FL16FL8FF.AL16
GL8FF.AL16GL8FF.DCD","L4O6AGFL8C>C<A.F.G&G&GC>C","L4O6C<FGF>C<FG&G","","L8O2FFGG
AA>CC<B-B-B-B-GG>CC","CB8S8B8S8B8S16B8B16S8"+D$
1540 PLAY#2,"A.>C.<F&L2F","C.F.C&L2C","L4<AGL8F.C.>C",">C<FL8G.F&F.","","<FFGGAA
>CC","CB8S8B8S8B8S8B8S8"
1550 PLAY#2,"L8A.F.G&L2G","L8F.D.E&L2E","<A.F.G&G&GC>C",">C.<F&F.L2G","","<B-B-B
-B-GG>CC","B8S16B8B16S8B8S8B8S16S16"
1560 '
1570 IF I=1 THEN 1650
1580 '
1590 PLAY#2,"L8>R8CL16CL8CC.FL16EL8DC.FL16EL8DC.<B-AB-","L8R8FL16FL8FF.AL16GL8FF
.AL16GL8FF.DCD","L4<AGFL8C>C<A.F.G&G&GC>C","L4>C<FGF>L8C.<F.G&L2G","","<FFGGAA>C
C<B-B-B-B-GG>CC","CB8S8B8S8B8S16B8B16S8"+D$
1600 PLAY#2,"A.>C.<F&L2F","C.F.C&L2C","L4<AGL8F.C.>C","L4>C<FL8G.F&F.","","<FFGG
AA>CC",D$
1610 PLAY#2,"L8A.F.G&L2G","L8F.D.E&L2E","<A.F.G&G&GC>C","L4>C<FGC","","<B-B-B-B-
GG>CC","B8S8B8S8SB24S24S24S8CB8S8"
1620 '
1630 NEXT I
1640 '
1650 PLAY#2,"L8>R8CL16CL8CC.FL16EL8DC.FL16EL8DC.<B-AB-","L8R8FL16FL8FF.AL16GL8FF
.AL16GL8FF.","L4<AGFL8C>C<A.F.G&L2G","L4>C<FGF>L8C.<F.G&L2G","","<FFGGAA>CC<B-B-
B-B-GG>CC","CB8S8B8S8B8S16B8B16S8"+D$
1660 PLAY#2,"B-B-AGAL16GFR16FGA","@24","","L8B-B-AGAL16GFR16FGA","","E-E-E-E-DDD
D","CB4B4CB4B8S8"
1670 '
1680 '
1690 PLAY#2,"L8B-.A-.B-.A-.B-A-","L1O6B-","L1O6G-","L8B-.A-.B-.A-.B-A-","L8O5G-.
G-.G-.G-.G-G-","D-.D-.D-.D-.D-D-","CB8S16CB8S16CB8S16CB8S16CB8S8"
1700 PLAY#2,"B-.A-.B-&L1B-.","L1O6B-B-","L1O6GG-","B-.A-.B-.A-.B-A-B-.A-.B-.A-.B
-A-","L8O5G.G.G.G.GGG-.G-.G-.G-.G-G-","E-.E-.E-.E-.E-E-D-.D-.D-.D-.D-D-","CB8S16
CB8S16CB8S16CB8S16CB8S8CB8S16CB8S16CB8S16CB8S16CB8S8"
1710 PLAY#2,"","B-","G","L4B-B-B-.L16AG","L4GGG.","L4E-E-L2E-","B16S8S16S8M16M16
S16S16S8S16S16S8"
1720 PLAY#2,"",">C&C","A&A","L1A&A","L1F&F","L1<FF","CB1CB1"
1730 END
```

目を閉じておいでよ BARBEE BOYS プログラムリスト

＊サウンドボードのユーザーは、1100行のNEWCMDを削除する。

```
1000 ' ┌──────────────────────────────────────┐
1010 ' |        ── メ ヲ トジ゛テ オイデ゛ヨ ──        |
1020 ' |                                      |
1030 ' |          Song by  BARBEE BOYS          |
1040 ' |                                      |
1050 ' |      Music by  Tomotaka Imamichi      |
1060 ' |                                      |
1070 ' |    Aranged & Programed by N.Shiga    |
1080 ' └──────────────────────────────────────┘
1090 '
1100 NEW CMD : DIM BD%(4,9),RM$(10) : ML=0 : NS=0
1110 '
1120 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ BD%(X,Y):NEXT Y,X
1130 DATA    44,   15,    2,    1,  800,  -60,    0,    8,    0,    0
1140 DATA    31,   24,    0,    8,   10,   16,    0,    2,    0,    0
1150 DATA    31,   17,   17,   12,    2,    0,    0,    2,    0,    0
1160 DATA    31,   24,    0,    8,   10,   16,    0,    2,    0,    0
1170 DATA    31,   17,   16,   12,    2,    0,    0,    2,    0,    0
1180 '
1190 CMD VOICE BD%
1200 CMD VOICE LFO 5,1,1,1, 10,1,4
1210 CMD VOICE LFO 6,1,1,1,-10,1,4
1220 CMD PLAY "Y38,212",,,"Y6,10Y7,240"
1230 '
1240 SA$="V9L4Q1O8ES0Q8EV9Q1ES0Q8E"                       : RM$(1)=SA$+SA$
1250 SB$="S0M6000L4Q8O8BM1800EV9Q1ES0Q8E"                 : RM$(2)=SB$+SA$
```

リスト続く

このあいだ電車のなかで見た「EC○コンピュータ学院」の広告の写真では、PC-9801 UVがテーブルの上に置かれているのに、なぜかみんな5インチフロッピーをほこらしげに持っている……？　ちなみに私は1986年2月号のRANDOM VOICEに載っていた人です。おーすげー、どこが！　それぐらい前からPOPCOMのファンだといいたいわけです。(岸和田市　岩井保人)　S：ふーん……、じゃなかった。これからも、よろしく。

```
1260 SC$="V9L8Q1O8E4S0Q8EV9Q1EES0Q8EE4"                      : RM$(3)=SA$+SC$
1270 SD$="V9L8Q1O8EES0Q8EV9Q1EEES0Q8EV9Q1E"                  : RM$(4)=SD$+SD$
1280 SE$="S0M6000L8Q8O8B4M1800EV9Q1EEES0Q8EV9Q1E"            : RM$(5)=SE$+SD$
1290 SF$="S0M6000L8Q8O8B4M1800EV9Q1EES0Q8EEV9Q1E"            : RM$(6)=SD$+SF$
1300 SG$="V9L8Q1O8EES0Q8EV9Q1EEES0Q8E"                       : RM$(7)=SD$+SG$
1310 SH$="V9L8Q1O8E"+SE$+"EES0Q8EV9Q1EEES0Q8E"               : RM$(8)=SH$
1320 SI$="V9L8Q1O8E"+SD$+SD$                                 : RM$(9)=SI$
1330 SJ$="S0L4Q8O8EV9Q1ERS0Q8E"                              : RM$(10)=SJ$
1340 '
1350 FOR I=1 TO 6
1360 READ MC$(I):D$=LEFT$(MC$(4),1)
1370 IF ML=1 THEN MC$(5)=MC$(6) ELSE MC$(6)=MC$(5)
1380 IF D$>"0" AND D$<":" THEN MC$(4)=RM$(VAL(MC$(4)))
1390 IF MC$(1)="*" THEN GOTO 1460
1400 IF MC$(1)="END" THEN CMD PLAY "Y38,207":END
1410 NEXT I
1420 '
1430 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
1440 GOTO 1350
1450 '
1460 NS=NS+1
1470 ON NS GOSUB 1500,1500,1500,1500,1500,1500,1520,1510,1500,1510,1500,1500,153
0,1540,1540,1500,1550,1560,1560,1500
1480 GOTO 1350
1490 '
1500                ML=0:RETURN
1510                ML=1:RETURN
1520 RESTORE  1670:ML=0:RETURN
1530 RESTORE  2440:ML=0:RETURN
1540 RESTORE  2110:ML=0:RETURN
1550 RESTORE  2780:ML=0:RETURN
1560 RESTORE  2820:ML=0:RETURN
1570 '
1580 DATA T132,T132,T132,T132,T132,T132
1590 DATA V14,V13,V11,S0M8000,V9,V9
1600 DATA L4,L8,L8,L4,L8,L8
1610 DATA Q8,Q7,Q8,Q8,Q7,Q7
1620 DATA "",@44,@30,"","",""
1630 '   [  A  ]
1640 DATA O2R8F>E<F>E<F>E<F>E8<F8,O3{F+G+A}>G+EEC+C+D+EG+ED+E4RQ5<G+B>C+
1650 DATA O3RARARARARARARAF+G+A,O8R8BM1800EV9Q1ES0Q8EV9Q1ES0Q8EV9Q1ES0Q8E
1660 DATA O3{F+G+A}>EC+C+<AAB>C+EC+<B>C+4RQ5<G+B>C+,""
1670 DATA F>E<F>E<F>E<F>E8<F8,Q7D+<BBAAB>C+D+<BAB4&B4R{F+G+A}
1680 DATA BRBRBRBRBRBRF+G+BG+,1,Q7<BG+G+F+F+G+ABG+F+G+4&G+4R{F+G+A},""
1690 '
1700 DATA F>E<F>E<F>E<F>E8<F8,>G+EEC+C+D+EG+ED+E4RQ5<G+B>C+
1710 DATA ARARARARARARAF+G+A,1,>EC+C+<AAB>C+EC+<B>C+4RQ5<G+B>C+,""
1720 DATA F>E<F>E<F>E8<F8>R8E8E8<F8,Q7D+<BBAAB>C+D+<BAB4BAB4
1730 DATA BRBRBRBRB>ED+<BF+G+B4,3,Q7<BG+G+F+F+G+ABG+F+G+4G+F+G+4,""
1740 '   [  B  ]
1750 DATA O2L8F4>ER<F4>ER<F4>E<FF4>ER,V9O4RERRE4D+ERERRE4D+E
1760 DATA O4C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+,5
1770 DATA V14O4G+G+G+G+F+F+F+F+E4E4C+4<B4,""
1780 DATA *
1790 '
1800 DATA <F4>ER<F4>ER<F4>E<FF4>ER,RERRE4D+ERERRE4D+E,<AAAAAAAAAAAAAAAA
1810 DATA 4,>C+4G+G+&G+&G+&G+&G+RRRRRRRR,>C+4G+G+&G+&G+&G+&G+RRRRRRRC+
1820 DATA <F4>ER<F4>ER<F4>E<FF4>ER,RG+RRG+4F+F+RERRE4D+D+
1830 DATA F+F+F+F+F+F+F+F+BBBBBBBB,4
1840 DATA G+G+G+G+F+F+F+F+E4E4C+4<B4,G+G+G+G+F+F+4F+E4E4C+4<B4
1850 DATA *
1860 '
1870 DATA <F4>ER<F4>ER<F4>E<FR>EE<F,<AA>CD+F+CD+F+<G+G+>CEG+CD+F+
1880 DATA AAAAAAAAG+G+G+G+4G+G+G+,6
1890 DATA A4&V13A&V12ARR>V14E4D+4&V13D+&V12D+&V11D+R,""
1900 '   [  C  ]
1910 DATA O2F4>ER<F4>ER<F4>E<FF4>ER,O4RERRE4D+ERERRE4D+E
1920 DATA O4C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+,5
1930 DATA V14O4G+G+G+G+F+F+F+F+E4E4C+4<B4,""
1940 DATA *
1950 '
1960 DATA <F4>ER<F4>ER<F4>E<FF4>ER,RERRE4D+ERERRE4D+E,<AAAAAAAAAAAAAAAA
1970 DATA 4,>C+4G+G+&G+&G+&G+&G+RRRRRRRC+,>C+4G+G+G+&G+&G+&G+RRRRRRRC+
1980 DATA <F4>ER<F4>ER<F4>E<FF4>ER,RG+RRG+4F+F+RERRE4D+D+
1990 DATA F+F+F+F+F+F+F+F+BBBBBBBB,4
2000 DATA G+G+G+G+F+4F+4E4EED+4<BB,G+G+G+G+F+4F+4E4EED+4C+<B
2010 DATA *
2020 '
2030 DATA <F4>ER<F4>ER<F4>E<FRF>E,CCCEGGF+E<BAB>D+G+G+F+
2040 DATA >CCCCCCCC<BBBBBBB,7,A&A&A&A&V13AR>V14E4D+4&V13D+&V12D+&V11D+RR,""
2050 '   [  D  ]
2060 DATA O2FF4>E<FRR>ER<FF>E<FRR>E,O4D+RRG+G+F+F+RRRRG+G+F+F+R
2070 DATA O3BAAAAAAAAAAAAAAA,8,V14O4G+&G+G+G+G+F+4RG+&G+G+G+G+F+4R,""
2080 DATA R<FF>E<FRR>ER<FF>E<FRF>E<F,RRRG+G+F+F+RRRRG+G+F+F+F+4
2090 DATA AG+G+G+G+G+G+G+G+G+G+G+G+G+>CD+,9,G+&G+G+G+G+F+4RG+&G+G+G+G+F+4R,""
```


こんにちは！　大学もほぼ決まったし、高校も卒業したのでたいくつしています。ぼくのペンネームは『BIT』なのですが、これは８年も前から呼ばれている、ぼくのあだ名です。某ソフトハウスに似た名前がありますが、じつは私が元祖です。（愛知県　BIT）　S：誰も知らないって、そんなこと。

```
2100 '   [  E  ]
2110 DATA O2L4F>E<F>E<F>E<F>E,@44V9O4EG+BG+EG+BG+D+F+BF+D+F+BF+
2120 DATA O4E<EEEEEEE>E<EEEEEEE,2,V14O4RRRRG+4A4B4AG+G+E4.,""
2130 DATA <F>E<F>E<F>E<F>E8<F8,D+EG+BG+BD+EF+AF+DF+AF+D
2140 DATA EEEEEEEE>DDDDDDDD,1,B4AG+&G+F+4EG+F+&F+&F+&V13F+&V12F+,""
2150 DATA *
2160 '
2170 DATA >ERRL8E<F,V11<G+G+>CA&AG+F+D+,<G+RRRRRRG+,10,V8<G+G+>CA&AG+F+D+V14,""
2180 '   [  F  ]
2190 DATA O2F4>ER<F4>ER<F4>ER<F4>E<F,V9O4RERRE4D+ERERRE4D+E
2200 DATA O4C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+,5,O4EC+RREC+C+<B>C+EC+4R<G+B>C+,""
2210 DATA F4>ER<F4>ER<F4>ER<F4>E<F,RD+RRD+4D+4<G+F+G+4>@25V12D+4F+4
2220 DATA <BBBBBBBBBBBBBBBG+,4,D+<BB4RG+B>C+<BG+&V13G+&V12G+,""
2230 '
2240 DATA FF>ER<F4>ER<F4>ER<F4>E<F,E4R4@44V9E4D+ERERRE4D+E
2250 DATA AAAAAAAAAAAAAAAA,4,V14>EC+RREC+C+<B>C+EC+4R<G+B>C+,""
2260 DATA F4>ER<F4>ER<F4>ER<F4>E<F,RD+RRD+4D+4<G+F+G+4>@25V12A&AA&A
2270 DATA BBBBBBBBBBBBBF+G+B4,4,D+<BB4RG+B>D+C+<B&V13B&V12BV14,""
2280 '   [  G  ]
2290 DATA O2F4>ER<F4>ER<F4>ER<F4>E<F,@44V9O4RERRE4D+ERERRE4D+E
2300 DATA O4C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+,5,O4EC+RREC+C+<B>C+EC+4R<G+B>C+,""
2310 DATA F4>ER<F4>ER<F4>ER<F4>E<F,RD+RRD+4D+4<G+F+G+4>@25V12D+4F+4
2320 DATA <BBBBBBBBBBBBBBBG+,4,D+<BB4RG+B>C+<BG+&V13G+&V12G+,""
2330 DATA FF>ER<F4>ER<F4>ER<F4>E<F,E4R4@44V6E4D+ERERRE4D+E
2340 DATA AAAAAAAAAAAAAAAA,4,V14>EC+RREC+C+<B>C+EC+4R<G+B>C+,""
2350 DATA *
2360 '
2370 DATA L4F>E<F>E<F>E<F8.>E16E8<F8,RD+RRD+4D+4<G+F+G+4>@25V12A&AA&A
2380 DATA BBBBBBBBBBBBBF+G+BG+,EES0Q8L4EV9Q1ES0Q8EV9Q1ES0Q8EV9Q1E8.S0Q8E16E
2390 DATA D+<BB4RG+B>D+C+<B&V13B&V12B,""
2400 DATA F>E<F>E<F>E<F>E8<F8,@44V13G+EEC+C+D+EG+ED+E4RQ5<G+B>C+
2410 DATA ARARARARARARAF+G+A,2,V9>EC+C+<AAB>C+EC+<B>C+4RQ5<G+B>C+,""
2420 DATA *
2430 '
2440 DATA F4>E4<F4>E4<F.>E16EGGFFC,RD+RRD+4D+4<G+F+G+4>@25V12A&AA&A
2450 DATA BBBBBBBBBBBBBF+G+BG+,EES0Q8E4V9Q1E4S0Q8E4V9Q1E.S0Q8E16EGGFFC
2460 DATA D+<BB4RG+B>D+C+<B&V13B&V12B,""
2470 '   [  H  ]
2480 DATA O2F4F4>ER<F4F4F4>ER<F4,@44V13O4C+D+E<B&B>C+4<A&A&A&A&A&A&A&A&A
2490 DATA O4C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+<AAAAAAAA
2500 DATA S0M6000Q8O8B4M1800V9Q1EES0Q8EV9Q1EEEEEQ3E4S0Q8EV9Q1EEE
2510 DATA V8{EG+>C+&}C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+<{G+A>C+E&}E&E&E&E&E&E&E,""
2520 '
2530 DATA F4F4>ER<F4F4F4>E<F4F,>C+D+E<B&B>C+4<G+&G+4A4&AB4
2540 DATA L4>C+&C+&C+&C+<G+AR8B.,EEEES0Q8EV9Q1EEEEEQ3E4S0Q8EV9Q1EEES0M6000
2550 DATA {<EG+>C+&}C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+<RR{A>C+E&}F+&F+&F+&F+&F+,""
2560 DATA F4F4>ER<F4F4F4>ER<F4,>C+D+E<B&B>C+4<A&A&A&A&A&A&A&A&A
2570 DATA >C+&C+&C+&C+<A&A&A&A,Q8B4M1800V9Q1EES0Q8EV9Q1EEEEEEES0Q8EV9Q1EEE
2580 DATA L4{<EG+>C+&}8C+&C+&C+.<{G+A>C+&}8E&E&E.L8,,F4F4ER<F4F4F4>E<F4FF4RR>ER
2590 '
2600 DATA >C+D+E<B&B>C+4<G+4.A4.B4V8{G+A>C+&}E4.@27V10O5RC+EG+
2610 DATA >C+&C+&C+&C+<G+AR8B.A&A&A.>E8
2620 DATA EEEES0Q8EV9Q1EEEQ3E4E4S0Q8EM6000B4.B4M1800V9Q1EES0Q8EV9Q1EEE
2630 DATA {<EG+>C+&}C+&C+4&C+2<RR{A>C+E&}F+2V14G+&G+G+G+G+F+4&V13F+&V12F+,""
2640 '   [  I  ]
2650 DATA O2F4RR>ERRR<F4RR>ERRR,O5F+1@44V8O3{G+B>D+&}F+4.@27V10O5RCD+G+
2660 DATA O3A8E8B.A.<G+&G+&G+.>D+8,V9Q1O8EEEES0Q8EV9Q1EEEEEEES0Q8EV9Q1EEE
2670 DATA V14O3RRRRRRRG+>G+G+G+G+F+&F+&V13F+&V12F+L4,""
2680 DATA <F4RR>ERRR<F4RR>E4RR,F+1@44V8O3{G+A>C+&}E4.@27V10O5RC+EG+
2690 DATA G+8B8G+&G+&G+<A&A&A.>E8,EEEES0Q8EV9Q1EEEEEEES0Q8EV9Q1EEE
2700 DATA RRRR8V14G+L8G+G+G+F+4&V13F+&V12F+,,<F4RR>ERRR<F4RR>E4<RFF>{GG}GFFCE<F
2710 '
2720 DATA F+1@44V8O3{G+B>D+&}F+4.@27V10O5RCD+G+F+1
2730 DATA L8AEB4&BA4.<G+2&G+4.F+G+>CD+<G+>CD+G+4
2740 DATA EEEES0Q8EV9Q1EEEEEEES0Q8E4V9Q3E4S0Q8M6000BM1800{EE}EEEEE4
2750 DATA V14RRRRRRR<G+>G+G+G+G+F+&F+&V13F+&V12F+,""
2760 DATA *
2770 '   [· J  ]
2780 DATA F4>E4<F4>E4<F4>E4<F4>E<F,RD+RRD+4D+4<G+F+G+4>@25V12A&AA&A
2790 DATA BBBBBBBBBRB>ED+<BRG+,EES0Q8L4EV9Q1ES0Q8EV9Q3ES0Q8EV9Q3ES0Q8L8EM6000E
2800 DATA D+<BB4RG+B>D+C+<B&V13B&V12B,""
2810 '
2820 DATA O2F4>ER<F4>ER<F4>ER<F4>E<F,@44V13O4G+EEC+C+D+EG+ED+E4RQ5<G+B>C+
2830 DATA O3ARARARARARARAF+G+A,5,V9O4EC+C+<AAB>C+EC+<B>C+4RQ5<G+B>C+,""
2840 DATA F4>ER<F4>ER<F4>ER<F4>E<F,Q7D+<BBAAB>C+D+<BAB4&B4R{F+G+A}
2850 DATA BRBRBRBRBRBRBF+BR,4,Q7<BG+G+F+F+G+ABG+F+G+4&G+4R{F+G+A},""
2860 '
2870 DATA F4>ER<F4>ER<F4>ER<F4>E<F,>G+EEC+C+D+EG+ED+E4RQ5<G+B>C+
2880 DATA ARARARARARARAF+G+A,4,>EC+C+<AAB>C+EC+<B>C+4RQ5<G+B>C+,""
2890 DATA F4>ER<F4>ER<F4>ER<F4>ER,Q7D+<BBAAB>C+D+<BAB4BAB4
2900 DATA BRBRBRBRBRB>ED+<BG+B,4,Q7<BG+G+F+F+G+ABG+F+G+4G+F+G+4,""
2910 DATA *
2920 DATA EEEEEEER2{C<A}F,AAAAAAAA,AAAAAAAA,S0Q8EEEEEEEM8000E2,AAAAAAAA,""
2930 DATA END
```

リスト続く

ポプコムはもうすぐ創刊6周年。その6年間、ポプコムは、いろいろ読者の要望に答えてきてくれました。カラーページ増加、オリジナルソフトの開発、読者プレゼント等々。しかし、1つだけ読者の声をひたすら無視していることがある。それは、イラストページのカラー化。とくに色鉛筆のなんかは、カラーとモノクロではおーきな差が出るのです。よろしく頼むぜ。(富山市 ウルトラNEW7) S：善処したいと思います。

戦国ソーサリアン「忍者屋敷」 日本ファルコム プログラムリスト

```
1000 '******************************
1010 '*                            *
1020 '*   センゴ゛ク ソーサリアン「ニンジ゛ャ ヤシキ」   *
1030 '*      (PC-8801SRシリーズ゛)       *
1040 '*    MUSIC BY NIHON FALCOM    *
1050 '*    CODER BY HOUSEI KYOYA    *
1060 '*                            *
1070 '******************************
1080 '
1090 ' **********  VOICE CHANGE PROGRAM  by Y.KOBAYASHI  *********
1100 '
1110 NEW CMD : CMD UNLINK : ' [[  サウンド゛ボ゛ード゛ ニハ タイオウ シテ イマセン!!
1120 NEW CMD : FOR AD=&HF320 TO &HF381
1130 READ A$ : POKE AD,VAL("&H"+A$)
1140 NEXT AD : DEF USR=&HF320 : A=USR(0)
1150 '
1160 DATA 3E,C3,32,AA,EE,21,35,F3,22,AB,EE,32,3C,E1,21,4F
1170 DATA F3,22,3D,E1,C9,CD,A3,18,FE,01,DA,06,0B,FE,0D,D2
1180 DATA 06,0B,E5,CD,64,F3,EB,21,26,E2,CD,75,F3,E1,C9,7B
1190 DATA FE,01,D8,FE,0D,D0,C1,CD,64,F3,11,26,E2,CD,75,F3
1200 DATA 21,26,E2,C9,21,00,80,11,25,00,47,B7,ED,52,19,10
1210 DATA FD,01,25,00,C9,DB,70,08,3E,80,D3,70,ED,B0,08,D3
1220 DATA 70,C9
1230 '
1240 ' ********************  MUSIC PROGRAM  ********************
1250 '
1260 DIM BA%(4,9) : FOR I=1 TO 7   : FOR X=0 TO 4
1270 FOR Y=0 TO 9 : READ BA%(X,Y)  : NEXT Y,X
1280 CMD VOICE BA%:ISET I : NEXT I : ERASE BA%
1290 '
1300 DATA    49,   15,    1,    1,    2,   10,    0,    6,    0,    0
1310 DATA    30,    7,    5,    6,    1,   36,    1,   12,    1,    0
1320 DATA    30,    7,    5,   10,    1,   37,    1,    4,    0,    0
1330 DATA    28,    7,    5,    5,    1,   30,    1,    3,   -3,    0
1340 DATA    26,    8,    5,    5,    2,    0,    1,    1,    0,    0
1350 '
1360 DATA    49,   15,    1,    1,    2,  -10,    0,    5,    0,    0
1370 DATA    30,    7,    5,    6,    1,   36,    1,   12,   -1,    0
1380 DATA    30,    7,    5,   10,    1,   37,    1,    4,    0,    0
1390 DATA    28,    7,    5,    5,    1,   30,    1,    3,    3,    0
1400 DATA    26,    8,    5,    5,    2,    0,    1,    1,    0,    0
1410 '
1420 DATA    48,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
1430 DATA    31,   14,    7,    8,    8,   25,    0,    5,   -3,    0
1440 DATA    31,   14,    7,    8,    8,   54,    0,    2,   -3,    0
1450 DATA    31,    9,    7,    7,    5,   20,    0,    0,   -3,    0
1460 DATA    31,    9,    7,    7,    5,    0,    0,    0,    1,    0
1470 '
1480 DATA    60,   15,    1,    1, 4700,   10,    0,    6,    0,    0
1490 DATA    30,    4,    4,    5,    1,   35,    2,    5,    1,    0
1500 DATA    28,    6,    5,    7,    2,    0,    2,    1,    0,    0
1510 DATA    30,    4,    4,    5,    1,   35,    2,    1,    0,    0
1520 DATA    28,    6,    5,    7,    2,    0,    2,    5,   -3,    0
1530 '
1540 DATA    60,   15,    2,    1, 3600,   12,    0,    5,    0,    0
1550 DATA    31,    9,    7,    7,    1,   33,    1,   12,    0,    0
1560 DATA    31,   10,    6,    9,    4,    0,    1,    0,    0,    0
1570 DATA    31,    9,    7,    7,    1,   33,    1,    3,    0,    0
1580 DATA    31,   10,    6,    9,    4,    0,    1,    1,    0,    0
1590 '
1600 DATA    60,   15,    0,    1, 4900,  -30,    0,   10,    0,    0
1610 DATA    31,   15,   15,   10,   15,   35,    1,    1,   -1,    0
1620 DATA    20,   15,   15,   10,   15,    0,    0,   14,    1,    0
1630 DATA    31,   15,   15,   10,   15,   25,    1,    1,    1,    0
1640 DATA    20,   15,   15,   10,   15,    0,    0,   15,   -1,    0
1650 '
1660 DATA    60,   15,    1,    1, 4700,   10,    0,    5,    0,    0
1670 DATA    30,    4,    1,   11,    0,   36,    0,    8,   -1,    0
1680 DATA    30,    4,    1,   12,    0,    0,    0,    8,   -1,    0
1690 DATA    30,    4,    1,   11,    0,   36,    0,    8,    3,    0
1700 DATA    30,    4,    1,   12,    0,    0,    0,    8,    3,    0
1710 '
1720 CMD PLAY "Y38,195","","","Y6,2Y7,248"
1730 CMD VOICE LFO 4,1,0,4,+8,0,5
1740 CMD VOICE LFO 5,0,1,150,127,0,13
1750 CMD VOICE LFO 6,1,0,4,-8,0,5
1760 '
1770 FOR I=1 TO 6 : READ MC$(I)
1780 IF MC$(I)="*" THEN 1850
1790 IF MC$(I)="¥" THEN END
1800 NEXT I
1810 '
```


ヤッピー！ 初めて投稿します。4月号のP.161右上の女の子が、けんすいをしているイラストは、オリジナル・ビデオ・アニメ「トップをねらえ！ vol.1」(SF)の第1話の特訓中の1シーンではありませんか！ これには、おどろいた。まさか「トップをねらえ！」の絵が載っているなんて……。(愛知県 のぶピー) S：あれはニコマート木村のイラスト。ヘンなやつなんだよね、あいつは。

```
1820 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
1830 GOTO 1770
1840 '
1850 NB=NB+1
1860 ON NB GOSUB 1890,1900,1910,1900,1890,1900,1910,1900,1890,1900,1890,1900,189
0,1900,1920
1870 GOTO 1770
1880 '
1890 RESTORE  2150:RETURN
1900 RESTORE  2020:RETURN
1910 RESTORE  2200:RETURN
1920 RESTORE  3440:RETURN
1930 '
1940 DATA T132L16@V118Q8@43,T132L16@V108Q8@43,T132L16@V98Q8@43
1950 DATA T132L16S4M19000Q8,T132L16Q8S0M1500,T132L16S4M19000Q8
1960 '                          ( ? )
1970 DATA "O6ED<BAED<BABAFAFEDEDEFA>DEFA{DEFA}8B2R4@1L8V11Y38,213"
1980 DATA O6R16ED<BAED<BABAFAFEDEDEFA>DEFA{DEFA}8B2R4@2L8V11
1990 DATA O6R8ED<BAED<BABAFAFEDEDEFA>DEFA{DEFA}8B2R4@3L8@V113
2000 DATA "O2R2R2R2R2R4E1Y7,241",R2R2R2R2R2,O2R2R2R2R2R4E1
2010 '                          ( A )
2020 DATA O5G.F16RF4.Q4EF,O5G.F16RF4.Q4EF,O4D16D4R16D16D.DD16A16F16D16
2030 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBBBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
2040 DATA O2S0M700ARRRM1500>F8<M700RAAAARM1500>F8,V10Q4O5DADADFAFD>D<ADFFAF
2050 '
2060 DATA Q8O5G.F16RF4.Q4EF,Q8O5G.F16RF4.Q4EF,O3B-16B-4R16B-16B-.B-{>DD}{<B-F}
2070 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBRBBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
2080 DATA O2M700ARRRM1500>F8<M700RARAARM1500>F8,Q4O5DADADFAFD>D<ADFFAF
2090 '
2100 DATA Q8O5G.F16RF4.Q4EF,Q8O5G.F16RF4.Q4EF,O3G16G4R16G16G.G{GB-}{>D<B-}
2110 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBBBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
2120 DATA O2M700ARRRM1500>F8<M700RAAAARM1500>F8,O5DB-DB-DFB-FD>D<B-DFFB-F
2130 DATA *
2140 '
2150 DATA Q8O5G.F16RF4.E4,Q8O5G.F16RF4.E4,O3A16A4R16A16A.A{A>D}{<B>C+}
2160 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBRBBBQ8{V10BV8B}R{V10BV8B}{V10BV8B}
2170 DATA O2M700ARRRM1500>F8<M700RARAARM1500>F8FF,O5C+AC+AEEAEC+>C+<AEAGFE
2180 DATA *
2190 '
2200 DATA Q8O5G.F16RF4.E4,Q8O5G.F16RF4.E4,O3A16A4R16A16A.A{AB}{>CC+}
2210 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBV10Q4BBBBBBBB
2220 DATA O2M700ARRRM1500>F8<M700RAM1500>>CCCC<FFFF,O5C+AC+AEEAEC+>C+<AEAGFE
2230 '                          ( B )
2240 DATA @4V11O5F.G.EF4&F4,@44V9O4A.B-.GA.B-.G,O4D16D4R16D16D.D{D<A}{>DD}
2250 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBBBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
2260 DATA O2M700ARRRM1500>F8<M700RAAAARM1500>F8R8,O5DADADFAFD>D<ADFFAF
2270 DATA O5RRF4G4A4,O4A4A4B-4>C4,O4D16D4R16D16D.D{D<A}{>D<F}
2280 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBBBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
2290 DATA O2M700ARRRM1500>F8<M700RARAARM1500>F8R8,O5DADADFAFD>D<ADFFAF
2300 '
2310 DATA O5A.G.D&D4&D4,O5C.<B-.G>C.<B-.F,O3G16G4R16G16G.>D<G{GG}
2320 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBBBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
2330 DATA O2M700ARRRM1500>F8<M700RAAAARM1500>F8,O5DB-DB-DFB-FD>D<B-DFFB-F
2340 DATA O5R4D4E4F4,O4D4G4A4B-4,O3G16G4R16G16G.>D<G{B-G}
2350 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBRBBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
2360 DATA O2M700ARRRM1500>F8<M700RARAARM1500>F8,O5DB-DB-DFB-FD>D<B-DFFB-F
2370 ''
2380 DATA O5F.G.DE4&E4,O4B-.>C.<GB-.>C.<G,O4C16C4R16C16C.<G>C{CC}
2390 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBBBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
2400 DATA O2M700ARRRM1500>F8<M700RAAAARM1500>F8,O5E>C<E>C<EG>C<GE>EC<GEE>C<E
2410 DATA O5R4E4B-.A.G,O4B-4B-4>D.C.<B-,O4C16C4R16C16C.<G>C{CE}
2420 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBRBBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
2430 DATA O2M700ARRRM1500>F8<M700RARAARM1500>F8,O5E>C<E>C<EG>C<GE>EC<GEE>C<E
2440 '
2450 DATA O5G.A.A&A4&A4@5V9,O4B-.>C.C&C4&C4@5V9,O4F16F4R16F16F.CF{AF}
2460 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBBBBQ8{V10BV8B}R{V10BV8B}{V10BV8B}
2470 DATA O2M700ARRRM1500>F8<M700RAAAARM1500>F8FF,O5CACACFAFC>C<AFFF>C<F
2480 DATA O6B-.B-.B-4Q3AQ8A4,O6G.G.G4Q3EQ8E4,O4E16B-E16B-E16B-.<AA{B>C+}
2490 DATA V9Q2BBRBBRBBRRQ8{V10BV8B}R{V10BV8B}{V10BV8B}{V10BV8B}{V10BV8B}
2500 DATA O2M700AARAARAARRM1500>>F8CC<AA,O5EB-REB-REB-RRAAAGFE
2510 '                          ( C )
2520 DATA @4V11O5F.G.EF4&F4,@44V9O4A.B-.GA.B-.G,O4D16D4R16D16D.D{D<A}{>DD}
2530 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBBBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
2540 DATA O2M700ARRRM1500>F8<M700RAAAARM1500>F8,O5DADADFAFD>D<ADFFAF
2550 DATA O5RRF4G4A4,O4A4A4B-4>C4,O4D16D4R16D16D.D{D<A}{>D<F}
2560 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBBBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
2570 DATA O2M700ARRRM1500>F8<M700RARAARM1500>F8,O5DADADFAFD>D<ADFFAF
2580 '
2590 DATA O5A.B-.F+G4&G4,O5C.D.<A>C.D.<A,O3G16G4R16G16G.>D<G{GG}
2600 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBBBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
2610 DATA O2M700ARRRM1500>F8<M700RAAAARM1500>F8,O5DB-DB-DFB-FD>D<B-DFFB-F
2620 DATA O5R4G4A4B-4,O4B-4B-4>C4D4,O3G16G4R16G16G.DG{B->C+}
2630 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBBBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
2640 DATA O2M700ARRRM1500>F8<M700RARAARM1500>F8,O5DB-DB-DFB-FD>D<B-DFFB-F
2650 ''
```

リスト続く

はじめまして。初投稿のかんなりたかしです。突然ですが（アンケートにも書いたけど）質問！　プレゼントの当選者はどうやって決めるのですか？　それでは、常連目指してがんばります！　（北海道　かんなりたかし）
S：ちゃんと、厳正な抽選の上決定してます。安心してね。

```
2660 DATA O5A.F.D&D4&D4,O5D.<A.FA.F.D,O4D16D4R16D16D.DA{DD}
2670 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBBBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
2680 DATA O2M700ARRRM1500>F8<M700RAAAARM1500>F8,O5DADADFAFD>D<ADFFAF
2690 DATA O5G.E.C+&C+4E4,O5C+.<G.EG.E.C+,O3A16A4R16A16A.AA{>A<A}
2700 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBBBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
2710 DATA O2M700ARRRM1500>F8<M700RARAARM1200>F8,O5C+AC+AEEAEC+>C+<AEAGFE
2720 '
2730 DATA O5D4&D4&DEFA,O4D4&D4&DEFA,O4D16D4R16D16D.D{D<A}{>DD}
2740 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBBBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
2750 DATA O2M700ARRRM1500>F8<M700RAAAARM1500>F8,Q7O5DEFGAB->C+DEDC+<B->DC+<B-A
2760 DATA Q6O6D4@5V11Q8D4E4F4,O5D4&D4&D4&D4,O4D16D4R16D16D.D{D<A}{>D<F}
2770 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBRBBBQ8{V10BV8B}{V10BV8B}{V10BV8B}{V10BV8B}
2780 DATA O2M700ARRRM1500>F8<M700RARAARM1200>FFFF,O5GAB->C+DC+<B-AB-AGFGFED
2790 '                             ( D )
2800 DATA O5B-4&B-4R>CDF,@7V8O3EDGE4DEG,O3GGGG4G>G<G
2810 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
2820 DATA O2M700ARRRM1500>F8RM700<AARARM1500>F8M700<A,L8V8Q8O5EDGE&EDEG
2830 DATA O6E4.D4.E4,O4C<B-GB-4GED,O4CCCC4C>C<C
2840 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBRBBQ8{V10BV8B}R{V10BV8B}{V10BV8B}
2850 DATA O2M700ARRRM1500>F8RM700<AARARM1500>F8FF,O6C<B-GB-&B-GED
2860 '
2870 DATA O6C4&C4&C<AB->C,O3C<A>CE4FDE,O4FFFF4F>F<F
2880 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
2890 DATA O2M700ARRRM1500>F8RM700<AARARM1500>F8M700<A,O5C<A>CE&EFDE
2900 DATA O6E4.F&F4&F4,O3AFEDFED<A,O4DDDD4D>D<D
2910 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBRBBQ8{V10BV8B}R{V10BV8B}{V10BV8B}
2920 DATA O2M700ARRRM1500>F8RM700<AARARM1500>F8FF,O5AFEDFED<A
2930 ''
2940 DATA O5B-4&B-4R>CDF,O2GB->DF4EGB-,O3GGGG4G>G<G
2950 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
2960 DATA O2M700ARRRM1500>F8RM700<AARARM1500>F8M700<A,O4GB->DF4EGB-
2970 DATA O6E4.D4.E4,O4C<B-GB-4GED,O4CCCC4C>C<C
2980 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBRBBQ8{V10BV8B}R{V10BV8B}{V10BV8B}
2990 DATA O2M700ARRRM1500>F8RM700<AARARM1500>F8FF,O6C<B-GB-4GED
3000 '
3010 DATA O6C4&C4&C4&C4,O3C<A>CE4FDE,O4FFFF4F>F<F
3020 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
3030 DATA O2M700ARRRM1500>F8RM700<AARARM1500>F8M700<A,O5C<A>CE4FDE
3040 DATA O5R4R4R4R4,O3AFEDFED<A,O4DDDD4D>D<D
3050 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBRBBQ8{V10BV8B}{V10BV8B}{V10BV8B}{V10BV8B}
3060 DATA O2M700ARRRM1500>F8RM700<AARARM1500>AAFF,O5AFEDFED<A
3070 '                             ( E )
3080 DATA O5B-4&B-4R>CDF,O2GB->DF4DFB-,O3GGGG4G>G<G
3090 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
3100 DATA O2M700ARRRM1500>F8RM700<AARARM1500>F8M700<AR,O4GB->DF4DFB-
3110 DATA O6E4F4GB-4&B-,O3B->CEGEGB-G,O4CCCC4C<B-B-
3120 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBRBBQ8{V10BV8B}R{V10BV8B}{V10BV8B}
3130 DATA O2M700ARRRM1500>F8RM700<AARARM1500>F8FF,O5B->CEGEGB-G
3140 '
3150 DATA O6A4B4>C+E4&E,O4AC+E<A>C+<AEC+,O3AAAA4A>A<A
3160 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
3170 DATA O2M700ARRRM1500>F8RM700<AARARM1500>F8M700<A,O6AC+E<A>C+<AEC+
3180 DATA O7D4&D4&D4DE,O3D4E4F4A4,O4DDDD4DDD
3190 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBRBBQ8{V10BV8B}{V10BV8B}{V10BV8B}{V10BV8B}
3200 DATA O2M700ARRRM1500>F8RM700<AARARM1500>AAFF,O5D4E4F4A4
3210 ''
3220 DATA O7F4<B->F4EFG,O3F<B->DF4FB->D,O3B-B-B-B-4B-B-B-
3230 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
3240 DATA O2M700ARRRM1500>F8RM700<AARARM1500>F8M700<A,O5F<B->DF4FB->D
3250 DATA O7E4E4DC&C4,O3E<G>CE4CEF,O4CCCC4CDE
3260 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBRBBQ8{V10BV8B}R{V10BV8B}{V10BV8B}
3270 DATA O2M700ARRRM1500>F8RM700<AARARM1500>F8FF,O5E<G>CE4CEFL16Q8
3280 '
3290 DATA O7D4&D4&D4&D4@6L16V10Q8,O3G4&G4&G4&G4,O4DDDD4D>D<D
3300 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
3310 DATA O2M700ARRRM1500>F8RM700<AARARM1500>F8M700<A,Q8O5D4&D4&D4&D4
3320 DATA O1CC+DD+EFF+GG+AA+B>CC+DD+L8,O3F4&F4&F4&F4,O4DD>D<DD>D<DD
3330 DATA Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBRBBQ8{V10BV8B}{V10BV8B}{V10BV8B}{V10BV8B}
3340 DATA O2M700ARRRM1500>F8RM700<AARARM1500>FFFF,O5D4&D4&D4&D4
3350 '
3360 DATA V14O4C4V12C4V10C4V8C4,O3E4&E4&E4&E4,O4DDDD4D>D<D
3370 DATA V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBBRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BB
3380 DATA O2M700ARRRM1500>F8RM700<AARARM1500>F8M700<A,O5D4&D4&D4&D4
3390 DATA V5C4V4C4V3C4V1C4@1V11,O3F4&F4&F4&F4@2V11
3400 DATA O4DD>D<DD>D<DD,V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBV10Q4BBBBBBBB
3410 DATA O2M700ARRRM1500>F8RM700<AM1500>>CC<AAFFFF,O5D4&D4&D4&D4
3420 DATA *
3430 '                             ( F )
3440 DATA Q4O5B-&B-A&AE&EC+&C+Q8,Q4O5F&FE&E<B-&B-A&AQ8
3450 DATA O3A16A&AR16A16A.AA{B>C+},V9Q3BRBBQ8{V10BV8B}RV9Q3BBV10Q4BBBBBBBB
3460 DATA O2M700ARRRM1500>F8<M700RAM1500>>EEEE<AAAA,O5C+AC+AEEAEC+>C+<AEAGFE
3470 DATA "R@5V8O7R32F16>C+4&C+4&C+4&C+4Y38,207",R@5V8O7D4&D4&D4&D4&D16&D32
3480 DATA O4D16R@5V8Q8O7A4&A4&A4&A4&A32,Q8{V10BV9BV8BV7B},O2M700A8,R4R4R4R4
3490 DATA ¥
```

らんま½　川合秋男　ダ・ビンチ

さすがの猿飛　上野広司　ダ・ビンチ

ナウシカ　金原英雄　PC-9801VX

らんま½　飯田亘　ダ・ビンチ

響子さん　としおくん　ダ・ビンチ

ラム　山田勇　FM77AV40

らんま½　限本理恵　ダ・ビンチ

中森青子　中里聖　MSX

めぞん一刻　飛田利典　FM77AV40

POPCOM C.G.GALLERY

1989 JUNE

CASSETTE LABELS

あなたのC.G.作品を、このページで発表します。

作品はフロッピーまたはカセットテープでお送りください。完全なオリジナル作品でない場合は、原著作者の許可をいただかなければ掲載はできませんので、[illegible]考にした資料名、原著作者名、発行元などを明記したものを同封してください。出典の不明なものは掲載できない場合もあります。

〈送り先〉〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第２ビル(株)新企画社POPCOM編集部CG係

CGの巨匠をめざすキミに最短コースを教えよう。

スタート

①これぞ本格派。CGのプロテク機能ずらり。

スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチ

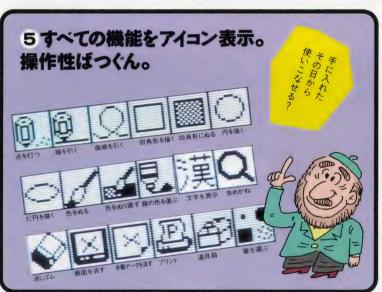
下記の販売価格は、消費税、送料込みの価格です。

PC-88シリーズ(5インチディスク)	7,004円
X1シリーズ(5インチディスク)	7,004円
FM-7/77AVシリーズ(3.5, 5インチディスク)	7,004円
PC-9801(MS-DOS) (5インチ2HDディスク)	10,094円

②最大729色。パレットで2色合成おてのもの。

ダ・ビンチは8つの基本色はもちろん、ユーザーパレットを使って2色合成も可能。最大729色の中間色が使い分けできる。ウデの見せどころだ。

③9種類のペン先。エアブラシ機能がうれしい。

ダ・ビンチで使えるペン先は極細から極太まで9種類。さらに微妙な濃淡をぬりわける4種類のエアブラシ機能がついて、だんぜん本格的。

④4つのコピー機能で傑作量産。

普通コピーに、左右反転コピー、上下反転コピーそして上下左右反転のウルトラコピー。4つの機能で、傑作ぞくぞく。

⑤すべての機能をアイコン表示。操作性ばつぐん。

⑥トラックボール、マウスなど対応機種豊富。

ダ・ビンチで使える入力装置

入力装置名	PC88シリーズ※1	X1シリーズ※2	FM-7 77シリーズ※3
〈トラックボール〉			
CAT-8800(HAL研)	○	×	×
CAT-X1(HAL研)	×	○	×
CAT-FM(HAL研・未発表)	×	×	○
〈タブレット〉			
PC-8875(NEC)	○	×	×
〈デジタイザー〉			
MYPAD-A3(関東電子)	○	○	○
WT-3000(ワコム)	○	×	×
GT-4000(OSCON)	○	×	×
DST-4A30(ぺんてる)	○	×	×
〈イメージスキャナー〉			
IN-501(NEC)	○	○※4	○※4
IN-502(NEC)	○	○	○
〈マウス〉			
アスキーマウス	○	×	×
NEOS I/Oマウス	○	×	×
FM用マウス	×	×	○

(注) ○は利用可能な入力装置,×は利用できない入力装置
※1 SR/FRはV1モード,MRも可
※2 X1-turboはturbo機能には対応していませんが動きます。
※3 FM77AVはAV機能に対応していませんが動きます。
※4 IN-501の2階調モードのみサポートしています。

ダ・ビンチで使えるプリンター

PC-88シリーズ	X1-シリーズ	FM-7/77シリーズ
〈NEC〉	〈シャープ〉	〈富士通〉
PC-PR201 201CL 201T	IO-700/720	FM-PR201
PC-8023C/8024	CZ-8PK/8PK2 8PD2/8PN1	MB-27409
PC-8821/8822	CZ-8PC1	MB-27410
PC-PR101/101T	〈NEC〉	〈NEC〉
PC-PR406	PC-PR201CL	PC-PR201CL
〈エプソン〉	〈エプソン〉	〈エプソン〉
JP-80	JP-80	JP-80
MP-80Type Ⅳ		〈シャープ〉
〈シャープ〉		IO-700/720
IO-700/720		

●ダ・ビンチの入出力装置のサポートは、予告なく変更する場合がありますので、ご購入の際は、パッケージの表示をお確かめの上、お買い求めください。

⑦お求めは、全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

ゴール

ダ・ビンチは下記の卸元・取次で扱っています。

㈱コーサカ 〒543 大阪市天王寺区味原町12-5 TEL 06-763-5801
㈱フタバ図書 〒730 広島市西区観音本町2-8-22 TEL 082-294-0189
誠光堂書籍㈱ 〒101 千代田区神田錦町3-16 TEL 03-292-8275
東京出版販売㈱ 〒162 新宿区東五軒町6-24教科書教材部教材課 TEL03-269-6111
日本出版販売㈱ 〒102 千代田区飯田橋3-11-7 教科書教材事業部教材事業課 TEL 03-234-2371
㈱オーエーアプリケーションズ 〒460 名古屋市中区栄3-32-22青木ビル6F TEL052-251-4881

通信販売OK。

通信販売をご利用の方は、本誌P.230を御読みいただき、通販専用ハガキにてお申し込み下さい。

ダ・ビンチで描いたダ・ビンチのための名作CGデータ集。

●PC-88シリーズ用データ集
●X1, FM-7/77, PC-9801(MS-DOS)版でも読み取り表示ができます。
●お求めは通信販売かソフト自動販売機「武尊」で!

「ダ・ビンチ」データ集

うる星やつらシリーズ①②③
めぞん一刻シリーズ①〜④

●PC-8800シリーズ〈5インチ2D版〉 2,500円
●FM-7/77シリーズ〈3.5インチ2D版〉 3,000円
(いずれも税込、送料を含む。)

通信販売申込方法 申込書は本誌のオリジナルプログラム申込書を利用してください。または、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号と②商品名、数量、合計金額と、③使用する機種名、フロッピーディスクのサイズを明記し、代金を現金書留または郵便為替でお送りください。

申込先 〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ダ・ビンチデータ集」通販係

「うる星やつら」はじめ名作CGを厳選したCGプログラム集。

●PC-8801mkⅡSR/FR/FH/MR/MH完全対応。アナログRGB対応プログラム付
●お求めは通信販売か、ソフト自動販売機「武尊(タケル)」で。

ポプコム

ディスクCGコレクション1

PC-8801mkⅡ SR/FR/FH/MR/MH(5インチ2D版)対応
¥2,000(税込、送料含む)

通信販売申込方法 オリジナルプログラムの申込書を利用するか、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号②品名・数量・合計金額を明記し、下記申込先まで代金を現金書留または郵便為替で送ってください。

申込先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ポプコムディスクCG」通販係

●書店にご注文の場合はこの申込書をお使いください。

スーパーグラフィックツール ダ・ビンチ 申込書

1. PC-88シリーズ(5インチディスク)
2. X1シリーズ(5インチディスク)
3. FM-7/(5インチディスク)
4. FM-7/77/AV*(3.5インチディスク)
5. PC-9801(5インチ2HDディスク)
6. MSX2(3.5インチ2Dディスク)

■氏名
■ご住所
■TEL
■販売店名

●販売店様へ―この申込書に貴店名ご記入の上、卸元・取次へお送りください。

テーブルトークミステリー

読者への挑戦状！豪華懸賞付き推理クイズ

第2弾

ホイットマン殺人事件 解決編

稲生達朗

イラスト　ニコマート木村

5月13日定例執行部会議事録より抜粋

折夫「ゴールデンウイークが明けてすぐに授業をまじめに聞けってのは無理ですよねェ。何か気が抜けちゃって……」

紅葉「だらだらと休みを過ごしてるからよ、折夫さん。まったく。折夫さん以外の人たちは、みんな証言取りに走り回ってたんだから」

折　夫「証言取りって何のです？　え？　あっ、そうでしたね。「ホイットマン殺人事件」を調べてたんでしたね」

景一「帰っていいよ、折夫さん。帰って、ゆっくりと、新聞を第1面から読む練習をしたほうがいいよ」

海太郎「それじゃあ、折夫さんはゴールデンウイークの続きをしてもらうこととして。紅葉さん。どういうふうに話を進める？」

紅　葉「みんなはまだ確かな目星はつけてないでしょ？　それなら、ゴールデンウイーク中の証言取りのテープから聞いてみましょうか？　かすみちゃん、用意はできてる？」

かすみ「ええ、もちろん。ここに、ちゃんと。最初は誰からにします？　やっぱり竹内淑子（たけうちよしこ）さんからですか？」

折　夫「誰ですか？　その竹内淑子さんって？」

紅　葉「休み中、遊んでいた人に説明したくはないけど……ほら、折夫さんが〝CLUB-S〟で見かけたっていう金髪に染めた女の子よ」

折　夫「ああ、ああ、あの子ですか。いや、それからいきましょう。やっぱり、ぜひとも、それから」

竹内淑子の証言

（担当　紅葉＋景一）

淑　子「そう？　あなたたちの学校の会長さんも〝CLUB-S〟に出入りしてたの？　それじゃしょうがないわね。確かに富田さんから、あの変態男は紹介されたわよ。あとで『聖シーズン』の先生だって聞いてびっくりしちゃったわ。それも英語でしょ？　どおりで〝Oh〜〜〜〟とか〝Yea〜〜〜〟とか言いながらするわけよね。

ホイットマン殺人事件

何を？　なんて野暮なことは聞かないでね。べつに悪いことしてるわけじゃないんだから。でもさ、自分の学校以外で自由恋愛したのは初めてよ。それも時計塔の中でしょ？　スリルあるわよねェ、そういうのって。あっ、でも誤解しないでね。もらったオカネは代金じゃなくて、おこづかいなんだから。だけどさ、あの須恵木ってオジさんもなかなかいいとこあんのよ。終わったあと、また〝CLUB-S〟まで送ってくれたんだから。富田さんは酔いつぶれて寝ちゃってたけどね。時間？　何時ぐらいだったかなあ。須恵木さんと〝CLUB-S〟を出たのが夜中の12時ぐらいだったかなあ……お寿司屋さんに寄って……お茶飲んでからだから……学校に着いたのが、2時を過ぎたくらいだったかしらねェ。それからがさあ、聞いてよ、あのオジさん、しつこいの何のって、3時間以上よ、まったく。いいけどさあ、べつにィ。あっ、それで、学校出て、〝CLUB-S〟に戻ったのが、5時半くらいだったかなあ、空がほんのりと白みがかってたから……それで、富田さんと始発まで待って家に帰ったのよね……これくらいでいい？　もう何も話すこともないしィ。あっ、でも、今、話したこと、誰にも言わないでね。やっぱ、まずいじゃん。だから」

景　一「言うか！　こんな下品な話。まったく、どうかしてるよ、近頃の女の子は。第一、この子の学校、街でも有名なお嬢さん学校だよ。ああ、信じられない！」

かすみ「そんなに下品な話なんですかあ？　この女の人の言ってることって？　あたし、よく理解んないんですけど……？」

紅　葉「いいのよ、かすみちゃんは。一生わかんなくっても。だけど、これで、学校が午前5時ぐらいから午前6時くらいまで空になっていたことは理解ったわね」

海太郎「紅葉さんの推理どおりだったわけだな。同時に須恵木先生のアリバイも証明されたことになる。富田さんのアリバイも、同じことだ。テープ、聴いてみてよ」

富田耕人の証言

（担当　海太郎）

耕　人「それだけバレちまってたら、もう何も話すことなんてねえよ。確かに俺は須恵木さんと一緒に朝までいたわけじゃねェ。だけどよ、酔いつぶれてたってのは

間違いだぜ。いろいろと出たり入ったりはしてたんだ。女は淑子1人だけじゃないんでな。だけど、アリバイはしっかりしてるぜ。30分も店を空けてたことァ、ねぇからよ。マスターにでも聞いてみな。まあ、それにしても、お前らも大したもんだな、よく調べてるぜ、まったく」

折　夫「う〜ん。富田さんのおっしゃるとおり、頑張ってますねェ、みなさんは。あとの証言はないんですか？」

紅　葉「須恵木先生のコメントだけは取ってきたわ。でも、これは、まあ、聞くだけ無駄よ。ねえ、かすみちゃん」

かすみ「ええ、まあ。でも、一応聞いておきますか？　ロリコン須恵

木さんのも？」
景　一「ちょっと、ちょっと、かすみちゃん、その呼び方、まさか、本人に向かって言ってるんじゃないだろうね？」
かすみ「あら、言っちゃいけないような意味だったんですかあ？」

須恵木陽介の証言
（担当　紅葉＋かすみ）
須恵木「わたしは知らんぞ。何も知らん。知らん、知らん、知らぁん」

紅　葉「ね？　わたしの言ったとおりでしょ？　だけど、ことのよし悪しは別として、これで容疑者リストから富田さんもはずれたことになるわ」
折　夫「それにしても、須恵木先生、体力ありますねェ。ほとんど寝てないじゃないですか。あっ、それと、紅葉さん、ちゃんと、その竹内さんとやらに聞いといてくれましたか？　いくらぐらいお支払いすれば、いいのか？」
海太郎「折夫さんっ!!　そんなこと、関係ないでしょ！」
折　夫「いや、参考までに……と思いまして……さあて、それで？　犯人は誰なんですか？」
紅　葉「本当に調子がいいんだから。まずは、保本さんが、ホイットマンなのか、どうかってこと」
景　一「それは間違いないことだろ？　筆跡からいっても、立場からいっても」
紅　葉「とすれば、自分のことをホイットマンと書いて、すぐに理解してくれる人間は誰だと思う？」
海太郎「ホイットマンと〝僚友〟の関係のように、校内でうわさされていた……友野さん……？」
紅　葉「そう。たぶんね。夜中に吊り橋まで呼び出した目的は？」
海太郎「そうか。保本さんは友野さんを殺そうと思ったんだ。新人賞に応募したときに、友野さんは保本さんの詩で賞をとった。それは、友野さんと桐原さんが、保本さんに内緒で交際（つきあ）っていたってことも意味している。まったく２人から、保本さんは裏切られたってことになるわけだ」

紅　葉「そうよ。しかも、あの気狂いじみた共通一次っていう馬鹿な制度のおかげで、合格するはずだった大学に落ちた保本さんは、これまでの恨みも一緒にして、友野さんを殺そうと考えた」
景　一「それで、吊り橋で揉み合っているうちに、保本さんのほうが落ちてしまったってわけかい？」
かすみ「あっ、でも、その揉み合いで、友野さんが持ってきていた詩集が落ちるのは理解（わか）るんですけど、あの〝A〟のイニシャルのハンカチは、どうなるんですか？」
折　夫「それは簡単なことですよ。友野さんは桐原さんと交際（つきあ）ってたんでしょ？　だったら恋人のハンカチを持ってたって、べつに不思議はありませんよ。犯人は友野さんです。間違いありませんよ」
紅　葉「本当に、それでいいのかしら？　だって、考えてもみて。過失とはいえ、殺してしまった保本さんのことを、犯人は、自殺と見せかけようとしたのよ。単に自殺と見せかけるのなら、別に学校まで死体を運ぶ必要はないわ。犯人には、どうしても、死体を学校まで運ぶ必要があったのよ」
かすみ「それは、いったい、どういうことなんですか？」
紅　葉「もう少し、言いましょうか？　たとえ、保本さんの自殺が疑われて、他殺だと思われても、保本さんのことを手にかけた人間が、犯行現場だと思われるだろう学校に、その時間に立ち寄ることは絶対に不可能だと思えるように仕向けたとしたら――」
景　一「え？　ちょっと待ってよ。友野さんの場合、学校に死体があっても、吊り橋にあっても関係ないわけだから……それじゃあ、犯人は友野さんじゃないってことになるんじゃないの？」
紅　葉「直接、手を下した人間ではないということになるのよ」
かすみ「え？　え？　よく、わかんないんですけど――友野さんが犯人じゃないとすれば、あと残っている人は……石井さんか桐原

ホイットマン殺人事件

　　　　さん……でしょ？」
紅　葉「石井さんに関しては、まったく不可能よ。午前３時に吊り橋に来ていた人を、４時出発の気球に乗せることはできないわ。詩集の文字に工作してあって、気球に乗せることができたとしても、わざわざ学校に転落させるなんてことは不可能だし、靴をテラスにのせるなんてことは神わざに近いわ。それに第一、動機もなければ、インドへ旅立とうとする気球の発着場に、見送りの人たちが全然いないなんてことは考えられないでしょ？」
海太郎「と、すれば、前の会議で折夫さんが何も考えずに言った……」
景　一「そう。まぐれだけど、残った人間は１人しかいないしな……桐原杏」
折　夫「そんなあ。いくら、ハンカチのイニシャルが同じでも……それじゃあ、何ですか？　桐原さんが、保本さんの死体を運ぶのに、ハンググライダーにでもくくりつけて、学校まで飛んだっていうんですか？」
紅　葉「誰もそんなことは言ってないでしょ？　ボケッとしてないでちゃんと聞いてね、折夫さん。確かに保本さんに直接手をかけたのは、桐原さんかもしれないけど、死体遺棄は別の人。そう、この事件は、桐原杏さんと友野僚さんの共犯なのよ」

杏と友野の真実

　大学合格とともに、友野には完全な春がめぐってきていた。
　これで、誰はばかることなく杏と２人の生活ができると信じていたからだ。
　確かに親友の保本には、いろいろとすまないことをしたと思っていた。
　何といっても、一番、深く後悔していたことは、詩の応募のことだった。
　夏、受験勉強に追われていた友野は、とても詩を書く余裕などはなかった。
　そんなときだった。
　偶然、遊びに行っていた杏の部屋で保本から杏に贈られた詩を見つけたのだ。
　保本の詩はみごとな詩だった。
　そこで、友野は、ふとしたいたずらを思いついた。
　どうせ、詩を書くことなど不可能に近いのだから、この詩で応募してしまおう。
　保本が、杏のために書いて送ってきた詩で応募してくるとは思えない。
　ならば、２つの詩が審査員の目にとまることはないだろう。
　友野は応募した。
　だが、まったくの幸運だったのか、その詩は新人賞をとってしまった。
　保本は怒り狂った。
　大学受験のあと、ますます自分を押さえきれなくなった保本は、友野にホイットマンの詩集を送りつけた。
　そこには、吊り橋に来るようにとの一文があった。
　ホイットマンという差し出し人の名を見て、友野は保本だと理解った。
　もしかしたら、保本は自分を殺すつもりかもしれない。
　そう感じた友野は、杏に打ち明けた。
　吊り橋で友野は保本と会った。
　やはり保本は友野の命を亡きものにしようと襲いかかってきた。
　友野に相談を受けていた杏は、友野の身を案じて吊り橋まで合宿を抜けてやって来ていた。
　そして揉み合う２人の間に入ったときに無我夢中になって、恋人を守るために、保本を吊り橋から突き落としてしまったのだ。
　２人はあせった。
　河原に下りると、案の定、保本は息絶えていた。
　友野はとっさに判断した。
　自分の身をかばって殺人を犯してしまった杏だけは守らねばならない。
　だが、この河原に保本の死体を残しておいては、近くの合宿所にいる杏に嫌疑がかからないとも限らない。
　友野は一計を案じ、杏とともに保本の死体をアウディに乗せた。
　そして、杏には、心配するな、とにかく合宿所に帰って早朝練習に参加しろ、と言い捨て、ハンドルを握った。
　行く先は『聖シーズン学園』
　うまくすれば、保本の死を自殺と見せかけることができるかもしれない。

学校に到着した友野は、宿直室に誰もいないことに胸をなでおろし、アウディから保本のぬれた死体を運び出した。

目の前に噴水が見えた。

そして、その奥には時計塔が、夜半の月光に輝いて建っている。

これだ。

友野は直観的にそう思うと、噴水の中へ保本の死体を入れた。

通用口に回ってみた。

運のよいことに鍵が開いている。

友野はきびすを返して、噴水にとって返すと、保本の靴を脱がせた。

そして時計塔に上がり、テラスに出ると、保本の靴をそろえて置いた。

そのまま、テラスに通ずる戸の閂ははずしたまま、通用口を出て、一目散にアウディに乗って、自分のアパートへ向かった。

だが、そのときに、友野は気づいていなかった。

保本が、友野を吊り橋から転落させ殺したときに、その死体の上にのせておこうと、ホイットマンの詩集から一篇の詩を切り取って、自分のポケットに入れておいたことを。

ホイットマンの詩の内容が、何を表しているのか、それが理解る人間でも、まさか、保本の行動だと理解る人間はざらにはいない。

いや、おそらく、杏だけだろう。

保本は、最後の杏にあてたメッセージのつもりで、殺したときの友野の死体に乗せておこうと考えたのだ。

だが、それは、すべて、裏目に出てしまった。

友野と杏が、そのミスに気づいたのは、以前に杏の練習場に突然訪れた「聖シーズン学園生徒会執行部」の面々が、数日して、また、やって来たときだった。

副会長の秋野紅葉の推理に友野と杏は脱帽した。

そして、過失とはいえ、自分の犯したあやまちを深く自責した。

5月27日野外執行部会

薫風が吊り橋の下を抜けていく。

執行部会議は、この日、野外で催された。

海南島から帰国した石井美保子を連れて、保本満の本当の最期の場所である吊り橋を訪れたのだ。

美保子の流した花束は、渓流に静かに下っていく。

自分が日本を飛び立つ日に、とんでもないことが起きていたことを知った美保子が、その悲しみの淵から立ち直ることは、まだ当分無理なように思えた。

「自首するのかな、あの２人？」

杉の花粉から身を守る時期も終わったと見えて、マスクをつけていない景一の顔は暗々としている。

「わからないわ、そんなこと」

紅葉が川に手をひたしながら答えた。

「だって、大学入試に不合格しなかったら、こんな結果にはならなかったんだろうし……わたしたちだって、わからないわ」

「どういうことですか？」

かすみが尋ねる。

「だって、あんな最低の共通一次をでっちあげた人たちが作る新しい制度だって、いつ何時、変なことになるかもしれないでしょ？　こんな不幸な事件が起こらないなんて誰にも言えないわ」

川の水に足をひたしながら、折夫は深々とうなずいた。

第２弾『ホイットマン殺人事件』の真相解明はいかがでしたでしょうか？　キミの推理はあたったかな？　さて次号は、『時刻表殺人事件』（仮）を掲載いたします。いよいよ、わが生徒会連中が旅に出る、というわけで御期待ください。それから『ホイットマン殺人事件』当選者発表は次号です。

ガーン！　なんてことだろう。５月号の調査依頼に対する報告書が、１通も来なかったのである。あ、悪夢だ。

たったの１か月で、この企画はポシャッてしまうのであろうか？　ど、どうすればいいんダー!!　しかし、団員からの情報が減っているというわけではないのだ。むしろ、増えてきている。原因はただ１つ。ゴールデンウイーク進行のため、発売４日後を締め切り日としたために、時間がなさすぎたのにちがいない。しかたないので、調査もくり越すことにしよう。もちろん報奨金も。

というわけで、団員諸君のより一層の努力を期待するE・JUNなのであった。

E・JUNの独言倶楽部

さて、報告書が来ていないので、ボクが自力でこのページをうめなくてはいけなくなってしまった（バッカモーン！　本来の締め切りを２日過ぎても、待ってたんだゾー！）。しかし、５月号の締め切り日の12日って、ちょっとキツイよね。あと４、５日あればね。

ま、冒頭にも書いたように、依頼をくり越しにしたので、徹底的に調べてみてほしい。で、報奨金として、【調査依頼5-1】には６万ティラを、【調査依頼5-2】には３万ティラを確約しよう（ただし、掲載された場合）。だから、何としても調査して報告書を送ってもらいたい。依頼内容は次のページを見ること。

さて、話はガラッと変わるのだが、前々から約束していたオリジナル・グッズおよび賞品の内容が決まったので、お伝えしましょう。

まず、システムについて説明すると、毎月、調査報告書を送ってくれた団員には、報酬がそれぞれの口座に振り込まれている。この報酬が、ある一定額に達すると、君たちは引き換えにグッズなどを手に入れることができるようになるのだ。で、現在の報酬額が知りたい人は、往復ハガキにその旨を書いて送ってください。また、来月からは、ランキングのbest５も掲載しよう。

グッズ等とその額は、別表を見てほしい。ティラがたまってきて、グッズや賞品がほしくなったら、ハガキで請求してくれ。君たちの口座からグッズ等の額のティラを引き出して、送りますんで。ヨロシク！

〈ポプコムショップ商品一覧表〉

商　　品	相当額(ティラ)
オリジナル・グッズ (Tシャツorウエストポーチ)	2万
図書券　1,000円	5万
図書券　3,000円	10万
図書券　6,000円	15万
好きなゲームソフト1本	20万
現金3万円	30万

今月の調査依頼

というわけでだ、5月号の調査依頼を、引き続き調査してもらいたい。

もう一度、書いておくからね。

【調査依頼5-1】

88版『スタークルーザー』で、最後の要塞のマップと攻略の仕方を調査してください。

団員No.24005(三重県／長井英和)

【調査依頼5-2】

『第4のユニット2』の調査をよろしく。WWWFの基地の地下1FのW.S.が開きません。軍曹を連れて来ることができますが、すぐに帰っちゃいます。

もう1つ、地下3FのD.SYSへ行くと、すぐに死んでしまいます。

どうすればいいのでしょうか。ちなみにICONは、あと2つでいっぱいになります。　(広島県／谷川公男)

依頼の5-1には、6万ティラ。5-2には、3万ティラの懸賞をかけるのでよろしくネ。

6月号の調査依頼もあるので、こっちの方も報告してほしい。

【調査依頼6-1】

探偵団のみなさん、『デス・ブリンガー』の調査をお願いします。

シュネーフォート城に裏口があるって聞いたんですが、どこにあるのかわかりません。くわしく教えてください。

(福岡県／後藤照彦)

【調査依頼6-2】

『リングマスター』のブラカー族の洞窟で、地下5階にある地底湖の奥の部屋が見つかりません。

また、妖精宮の中で、壺の魔人が通してくれません。

アイテムは、青銅のカギ、リング、リングナイツの紋章、壺12個、土、きれいな水、妖精のハンマー、妖精の紙4枚です。調べるのスキルは、30です。同行者は、ロックウェル、バノックバーン。以上です。よろしくお願いします。　(兵庫県／佐野元宣)

以上の調査(どれか1つでも可)ができたら、くわしく、そしてわかりやすく書いて、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル(株)新企画社POPCOM編集部「なんでもソフト探偵団　調査報告」係まで送ってください。締め切りは、5月15日(消印有効)とします。団員番号を忘れずにネ!

情報大募集

ただ今、わが探偵団では、団員諸君からの情報を大募集しているのであ〜る。また、団員も同時に募集しているのダー!

というわけで、調査報告書(ソフトに関することならなんでも可)を書いたら、編集部まで送ってほしい。独自の調査は、〝聞き込み情報コーナー〟で、大々的にとりあつかうのでヨロシク!

前回も書いたけど、掲載されるポイントとしては、マップとかをきれいにわかりやすく書いておくことだろう。そのまま、本誌に載せられるくらいのものがよい。

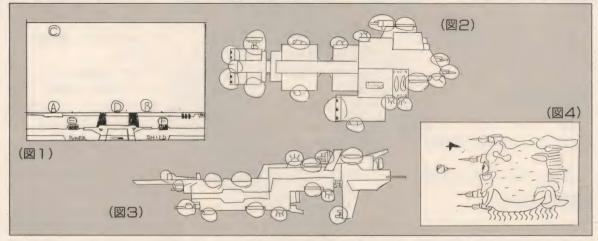
そうそう、独自の調査は、掲載が1か月くらい遅れることがあるから、載ってなくてもあきらめないで待っててくれ。

では、団員諸君の健闘を期待する。

聞き込み情報コーナー

イヨッ！ 団員諸君。元気にハマってるかな。
ゴールデン・ウイークの関係で、先月号の締め切りが早くなってしまってたいへんだったとは思うけど、みんながかんばってくれたおかげで、たくさんの情報が寄せられて、E・JUNはとってもうれしい。
この調子で、ドンドンこのコーナーをみんなで盛り上げていこうじゃないか。団員証もまだまだ余裕があるので、団員になってない人は早く登録して、探偵団の活動に加わろう。
というわけで、今月も最新情報満載でお届けする。

『スタートレーダー』攻略パターン

団員No.29003（奈良県／永田篤）

さて、今月号の最初の報告は、奈良県の永田篤・団員No. 29003だ！
ポイントごとに、図で示してくれたレポートは、非常にわかりやすかった。永田君には、ボーナスとして4万ティラ支払おう。これからもヨロシク！

★装備について

Aマウントは、レーザーがよいと思います。安くて、威力も最強です（またはフォトンβですが、高すぎる）。
Bマウントは、ドラウプニル以外買うものはないと思います。ガルムは、追尾してくれますが、遅いし、そのころの敵はカタイので意味がありません。ただ、グレイプは、ヴァハージブラ・ミディーラ間で役に立ちます。

★ミディーラ・シブラ間

初めの敵は、左側で撃っていればよいのですが、問題は地上が見えてきてからです。とにかく、中央の地面スレスレで進んでください。ミサイル野郎は、Y軸を合わせて撃つか、左によけずに、なるべく右によけたほうが当たりにくいと思います（ミサイルは、拡散するので、右に行くのだ）。
ボスの〝ミョルニル〟は、時計の反対回りに動きます。まず、左端のまん中で撃つ。敵のレーザーは強いので、ムリして撃たないこと。カミナリは、当たっても気にしない。コアの前の安全地帯にいると、体当たりをくらうことがある。

★ミディーラ・ルーファ間

この面は、岩に化けた砲台〝ガンピー〟に気をつけていれば、楽々です。あと、アステロイドは、ナナメ4方向に分裂することを忘れないようにしてください。

★ヴァハ・シブラ間

『スター・トレーダー』の中で、1番むずかしい面だと思います。まず、触手は、根元をねらうことが大切です。触手から離れて撃つとよく当たります。
黄金の触手は、根元の反対側（上なら下）にいれば大丈夫です（少し、誘導すること）。画面には2匹しか出てこれないからです。
ボスは、元気よく動いているヤツは無視してください。おとなしいほうをやっつけなくてはなりません。正方形を描くように動けば、大丈夫です。

★ルーファ・オグマ間

ここは、炎地帯が問題ですが、簡単に抜けることができます。（図1）のAのところにいればいいのです。逆スクロールの場合は、Bです。
ボスは、「ファルコム・カタログマガジン」にも載っていましたが、弱点の

艦橋は上と下の2か所にあります。ここでの最大の敵（これは、どの戦艦の場合もいえる）は、砲台です。今の時点では、ただでさえ弱い装備なので苦労します。こいつは、近づいて撃とうとすると、体当たりしてくることがあるので、レーザー砲以外は無視してください（グレイプを持っていると楽）。

★オグマ・リガンディア間

ここのザコはレーザーを撃ってきます。気をつけないと、かなり危ないです。花が現れる地帯は、すべて上へいってください。ザコは下へいくことが多いのです。

ボス（図2参照）は、まず前の巨大砲台と下のレーザーを壊す。そして、下の巨大砲台とその下を壊す。あとは、ツインバルカンでなければ、無視すること。そして、上の艦橋を壊す。あと、もう1つの艦橋はというと、先端にある。とにかく、まん中を撃てばよい。

★リガンディア・モルガナ間

リガンディアで、必ずドラウプニルを買うこと。

(前)まず、中ボスが出てくるが、誘導弾以外は恐くない。要塞の中で、上下から出てくる緑の敵は、絶対に逃がさないこと。バリアのうまい使い方がポイント。

(後)画面の右端中央にいれば、ほぼ弾は当たらない。問題は、ときどき中央に出てくる壁。これは、炎の先がA・D・B（図1参照）のときに出てくる。

ボスの〝ナグルファル〟（図3参照）、この戦艦からは、ザコがいっぱい出てきます。一見、強そうですが、1番弱いと思います。艦橋は上と下にあります。

★最終面

骨のバケモノは、（図1）のC地点で撃っていればほぼ大丈夫でしょうが、敵が突進してくる恐れがある。

ボスの〝ヒューギ〟。敵は、ジワジワと現れ、姿を現すと雷を撃ってくるので、（図4）のような位置で現れるのを待つ。そして、角を破壊する。下からいくと、1番上の角が画面の外に出てしまうので、上から攻撃しよう。

角を破壊すると、敵は本性を現し、目からホーミング・アイ、後頭部から弾を撃ってきます。このホーミング・アイは、画面端でナナメ右上か、ナナメ右下へかわしてください。その後、ホーミング・アイは、また戻ってきて体当たりしてくるので、大きく動いてかわしてください。このパターンを何度かくり返せば倒せるでしょう。

『スタートレーダー』のオイシイ方法

お次も、またまた『スタートレーダー』ネタ。オイシイ方法をレポートしてくれたのは、東京都は後藤毅・団員No.13042。

ユニークなので2万ティラのボーナスを支払いましょう。

◆

この方法は、フォトンβとガルム、ドラウプニルをまとめて買ってしまう方法です。

①レフィに仕事を頼まれても、断るとする。(計2000D)

②ボルマンに仕事をもらって、シブラへ行く。(計3000D)

③ミディーラへ行き、またボルマンに仕事をもらう。(計3000D)

④レフィが、密航しているので、カーゴ室に行く。レフィの仕事は断る。(計4500D)

⑤ミディーラに行き、仕事をもらう。(計5500D)

⑥ヴァハでヴォクトと手を組まないで、ギュンダーの仕事をする。

⑦ミディーラでボルマンの仕事を受けて、シブラへ。(計9000D)

⑧ヴォクトの誘いでシーラの店によった後、ルファーへ行き、パディのところに行く。カッドナーがいるのでミディーラまで乗せる。(計12000D)

以上で、フォトンβとガルムとドラウプニルを買っても、11000Dなので、1000D余る。レフィには、かわいそうだけど、この装備なら戦艦なんて〝へ〟なのである。しかし、欠点としては、ずっとバルカン&単発ミサイルで戦わなければいけないこと（そりゃそうだ）。

『野球道』必殺三振技！

『野球道』の必殺三振技をあみだしてくれたのは、静岡県は田中豊・団員No.22008である。

「こんなのあったの〜!?」って感じで、編集部一同驚いておりやした。

驚いちゃったんで、ボーナスを4万ティラ支払っちゃいましょう。

◆

(追伸)

★ドラフトで何人もとれる方法

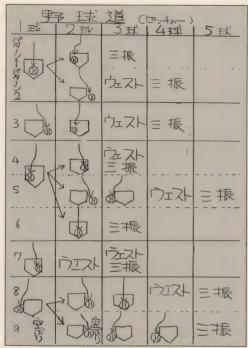
まず、試合をすべて終わらせる。そして、ドラフトで以下のようにする。

①5人の中から1人を選ぶ。×だったらリセットしてやりなおす。

②○だったら、いらない人をすてる。

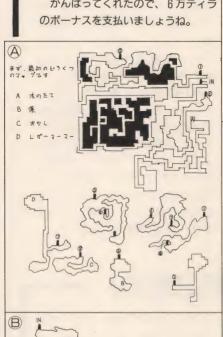
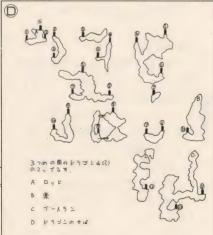
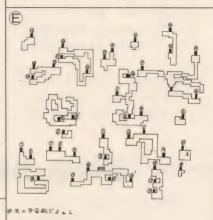
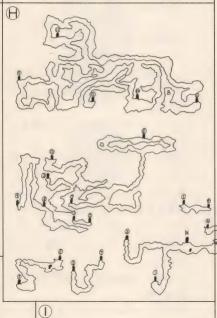
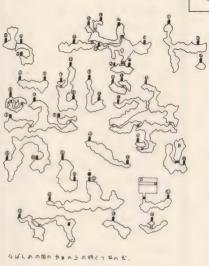
③トレードの面画になったらすかさずリセットしてやりなおす。

④また、たち上げると、ドラフトをすることができる。

『プロヴィデンス』解法の手引

団員No.26018(京都府／りょーくん)

『プロヴィデンス』解法の手引を送ってくれたのは、京都府は"りょーくん"・団員No.26018

「とにかく、『つかれた』のひと言です(なんせ、洞窟8コ分ですから)。無意味な洞窟2コと、最後の(最初の?)城のマップ(じつは、簡単)は、省略しました」

がんばってくれたので、6万ティラのボーナスを支払いましょうね。

『ARCUS』エルミザード聖殿地下MAP&レポート

団員No.08008（茨城県／若生進一）

『ARCUS』の調査報告をしてくれたのは、茨城県は若生進一・団員No.08008だ。

情報としては、決して新しいとはいえないが、その努力（マップが非常にキレイだったし、わかりやすかった）に対して2万ティラのボーナスを支払いましょう。

こんにちは、E・JUN探偵。

古いけど（でもボクは、今やっている）『ARCUS』のエルミザードの聖殿地下のマップ&レポートをお送りします。

〈『ARCUS』レポート〉

まずは、聖殿地下のモンスター紹介です。

コボルド、ゴブリン、オークの3匹は、HPが高いだけで、怖くはない。

ファンガス、バブリースライム、バンパイアバットの、3匹は、毒を持っているので注意！　しかし、数は多くても、HPは低い。

スライムは、ただのザコです。

シーフは、HPは高いけど、1匹しか出てこないし、すぐに逃げるので恐くない。

必須のアイテムは、解毒剤です。これは、ゼッタイに必要です。

攻撃アイテムとしては、毒薬が強力で、それ以外はたいした効果はない。

※聖殿地下の祭壇の上にあったアイテムは重要。

聖殿地下　1階

聖殿地下　2階

聖殿地下　3階

聖殿地下　4階

聖殿地下　5階

記号の説明

㊓…いわゆる階段のようなもの。
下にUが付いているのは上りでDが付いているのは下り。

㊙…わな。何も近くに書いていなければ解除が可能。

╋…通り抜けられる壁。

㊗…祭だん。

EXIT…地上への出口

※斜線部分は通れない。

㊪…宝箱。

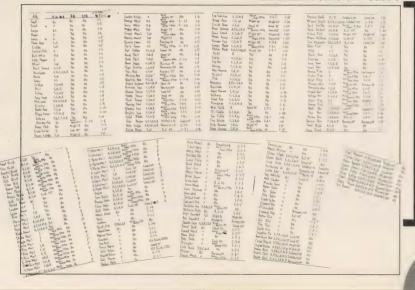
『Might&Magic/BOOKII』アイテム表

団員No.28016（兵庫県／寺田学）

『M&MII』のアイテム表を送ってくれたのは、兵庫県は寺田学・団員No.28016だ。

次のページから、ウーヤンがアイテム表を掲載するため、寺田君の情報と重なってしまった。で、寺田君のが小さくなってしまったのは、カンベン！

その代わりといってはなんだが、ボーナスは奮発して、5万ティラ支払います。これからも、ヨロシク！

マイト&マジックII
武器マニュアル大公開！

さーて、なんでもソフト探偵団のどんじりに控えしは、団員番号0のウーやんだ。先月号の連載の中で約束したとおり、今月は『M&MII』武器総ざらい。年に一度の店卸しってわけだ。注意してほしいのは、プラスアイテム。＋1や＋2といったアイテムは表示してないぞ。その数は相手に与える通常のダメージの数にたされるボーナスなのだ。（と、言葉を残し、ウーやんは再び燃えつき白くなった…）LOST！

NAME	CLASS								EQUIP		USE		VALUE	BON
	K	P	A	C	S	R	N	B	STAT	BY	STAT	BY		
Small Club	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2
Small Knife	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	5	3
Large Club	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	4
Dagger	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	8	4
Large Knife	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	10	5
Hand Axe	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	10	5
Cudcle	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	15	5
Spiked Club	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	15	6
Bull Whip	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	25	6
Long Dagger	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	20	6
Maul	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	30	6
Short Sword	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	15	6
Nunchakas	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	30	6
Mace	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	50	7
Spear	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	15	7
Cutlass	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	40	7
Flail	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	100	8
Sabre	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	60	8
Long Sword	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	50	8
Wakizashi	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	60	8
Scimitar	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	80	9
Battle Axe	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	60	10
Broad Sword	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	100	10
Katana	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	150	10
Slumber Club	0	0	0	1	0	0	0	0	11	15	Sp #	7	100	4
Power Club	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	200	6
Lucky Knife	0	0	0	1	0	0	0	0	5	10	0	0	250	5
Looter Knife	0	0	0	1	0	0	0	0	14	15	0	0	400	6
Power Cudgle	0	0	0	0	1	0	1	0	0	3	0	0	300	5
Energy Whip	0	1	1	0	0	0	0	0	10	15	Sp #	3	500	6
Sonic Whip	0	1	1	0	0	0	0	0	12	15	Sp #	59	500	6
Mighty Whip	0	1	1	0	0	0	0	0	0	3	0	0	400	6
Scorch Maul	0	0	0	0	1	0	1	0	7	15	0	0	400	6
Mauler Mace	0	0	0	0	1	0	1	0	0	6	0	0	600	7
Exacto Spear	0	0	0	1	1	0	0	0	4	6	0	0	800	7
Fiery Spear	0	0	0	1	1	0	0	0	7	15	Sp #	23	1200	7
Fast Cutlass	0	0	0	1	1	0	1	1	3	4	0	0	1000	7
Quick Flail	0	0	0	0	1	0	1	1	3	5	0	0	1200	8
Shock Flail	0	0	0	0	1	0	1	1	8	15	Sp #	9	1200	8
Sharp Sabre	0	0	0	1	1	0	1	1	4	5	0	0	1500	8
Ego Scimitar	0	0	0	1	1	0	1	1	2	12	0	0	2000	9
True Axe	0	0	0	1	1	0	1	0	4	5	0	0	1800	10
Blazing Axe	0	0	0	1	1	0	1	0	7	15	0	0	1500	10
Electric Axe	0	0	0	1	1	0	1	0	8	15	Sp #	18	2500	10
Rapid Katana	0	1	1	1	1	1	0	1	3	6	0	0	3000	10
Accurate Swd	0	0	0	1	1	0	1	1	4	10	0	0	4000	10
Chance Sword	0	0	0	1	1	0	1	1	5	15	0	0	4000	10
Speedy Sword	0	0	0	1	1	0	1	1	3	10	0	0	4000	10
Flash Sword	0	0	0	1	1	0	1	1	10	15	Sp #	18	4000	10
Flaming Swd	0	0	0	1	1	0	1	1	7	15	Sp #	23	4000	10

NAME	CLASS								EQUIP		USE		VALUE	BON
	K	P	A	C	S	R	N	B	STAT	BY	STAT	BY		
Electric Swd	0	0	0	1	1	0	1	1	8	15	Sp#	36	4000	10
Acidic Sword	0	0	0	1	1	0	1	1	13	15	Sp#	15	4000	10
Cold Blade	0	0	0	1	1	0	1	1	9	15	Sp#	21	4000	10
Sage Dagger	1	1	0	1	0	1	1	1	1	15	5	15	20000	8
Holy Cudgle	1	0	1	0	1	1	1	1	2	15	Sp#	94	20000	10
Divine Mace	0	0	0	0	1	0	1	0	15	10	Sp#	93	30000	14
Ice Scimitar	0	0	0	1	1	0	1	1	9	15	Sp#	34	20000	18
Grand Axe	0	0	0	1	1	0	1	0	0	15	1	15	20000	20
Swift Axe	0	0	0	1	1	0	1	0	3	15	2	15	20000	20
Dyno Katana	0	1	1	1	1	1	0	1	8	15	5	15	20000	20
Force Sword	0	0	0	1	1	0	1	1	0	15	1	15	30000	20
Magic Sword	0	0	0	1	1	0	1	1	6	15	5	15	30000	20
Thunder Swd	0	0	0	1	1	0	1	1	0	15	Sp#	18	30000	20
Energy Blade	0	0	0	1	1	0	1	1	10	15	Sp#	32	30000	20
Fhoton Blade	0	1	1	1	1	1	1	1	0	15	Sp#	45	50000	25
Staff	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	40	9
Sickle	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	30	8
Scythe	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	50	9
Glaive	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	80	10
War Hammer	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	120	10
Trident	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	100	11
Pike	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	150	12
Naginata	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	300	12
Bardiche	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	200	13
Great Hammer	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	300	14
Halberd	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	250	14
Great Axe	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	300	15
Flamberge	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	400	16
Wind Staff	0	0	0	0	0	1	0	0	3	5	Sp#	75	1500	8
Tri-Sickle	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	2000	24
Ice Sickle	0	0	0	1	1	1	1	0	9	15	Sp#	21	3000	16
Fire Glaive	0	0	0	1	1	1	1	0	7	15	Sp#	23	3000	10
Harsh Hammer	0	0	0	0	1	1	1	0	0	3	0	0	1500	15
Stone Hammer	0	0	0	0	1	1	1	0	6	15	0	0	3000	18
Genius Staff	0	0	0	0	0	1	0	1	1	10	5	15	30000	16
Wizard Staff	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15	Sp#	40	30000	16
Soul Scythe	0	0	0	1	1	1	1	0	6	15	Sp#	28	40000	18
Dark Trident	0	0	0	1	1	1	1	0	15	5	0	0	50000	30
Titan's Pike	0	0	0	1	1	1	1	0	0	15	1	15	50000	40
Moon Halberd	0	0	0	1	1	1	1	0	5	15	Sp#	87	50000	30
Sun Naginata	0	1	1	1	1	1	0	1	15	10	5	15	40000	25
Blow Pipe	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	10	4
Sling	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	15	5
Short Bow	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	25	6
Crossbow	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	50	8
Long Bow	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	100	10
Great Bow	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	200	12
Shaman Pipe	0	0	0	1	0	0	0	0	6	10	6	1	1500	4
Cinder Pipe	0	0	0	1	0	0	0	0	7	10	Sp#	23	2500	4
Quiet Sling	0	0	0	1	1	0	0	0	11	15	Sp#	61	1500	5
Pirates xBow	0	0	0	1	1	0	0	1	14	10	3	15	3000	8
Burning xBow	0	0	0	1	1	0	0	1	7	10	Sp#	67	2500	8
Fireball Bow	0	0	0	1	1	1	0	1	7	15	Sp#	23	4000	10
Voltage Bow	0	0	0	1	1	1	0	1	8	10	Sp#	18	4000	10
Giant Sling	0	0	0	1	1	0	0	0	12	15	1	15	20000	15
Enegy Sling	0	0	0	1	1	0	0	0	10	15	Sp#	3	15000	10
Death Bow	0	0	0	1	1	1	1	1	5	15	5	15	40000	24
Star Bow	0	0	0	1	1	1	1	1	10	15	Sp#	47	100000	24
Meteor Bow	0	0	0	1	1	1	1	1	15	5	Sp#	43	100000	24
Ancient Bow	0	0	0	1	1	1	1	1	4	15	3	15	200000	35

CLASS—どの職業の人が使用可能か

K→騎士　P→戦士　A→射手　C→僧侶　S→魔法使い　R→盗賊　N→忍者　B→バーバリアン

EQUIP—身につけたときの効果

STAT—数値は効果の種類を表す
1=INTELLECT
2=PERSONALITY
3=SPEED　4=ACCURACY　5=LUCK
6=MAGIC　7=FIRE
8=ELEC　9=COLD
10=ENERGY　11=SLEEP　12=POISON
13=ACID
14=THIEF ABILITY
15=ARMOR CLASS
BY—数置は効果の大きさを表す

USE—そのアイテムの特殊効果

STAT—数置は効果の種類を表す
1=MIGHT　3=ACCURACY　5=LEVEL
6=SPELL LEVEL
Sp#=スペル番号（1レベルの呪文から順に数えて何番目のものか。）
BY—数置は効果の大きさを表す

VALUE—値段

BON—相手にダメージを与える

さくらサクラ、桜。
あぁ、桜餅がうまいこのごろ。

ほーい、こんにちは。
ますます、春めいて
河原の桜も満開。

先月は、学校へ入学してからひとり暮らしの苦労へと、ちょっと話が飛びすぎたかな？　と思いつつ書いてしまいましたけど。今年のネットでの受験組は、新たなスタートを切った人が多いみたい。その瞬間の喜びの声を聞いてみましょう。

> タイトル：M★：入学式
> (＊＊トウコウシャ　No.110133　＊＊トウコウビ：89／04／03)
> ども、もろぼし　らむです。
> ★大学の入学式に行ってきました。まあ、どうってことはないけど……。
> おもしろかったことといえば、校歌の男性混声４部合唱の２番ですね。
> 思わずバックでシバウラ、シバウラと歌っているのがサンプリングの音源みたいに聞こえると。これはけっこう笑えます。編曲したヤツの顔が見たいゾ。
>
> 次は、どんなサークルに入るかなんですよ。間違っても
> コンピューター関係には入るつもりはないので。
>
> ホント何にしようかな？？？
> 音楽部だったら女子大生と交流が持てるんでいいんですけどね。

入学式という言葉のひびきって、いいものですね。期待と不安とが入りまじった複雑なあの気持ち。そんなときに、しっかり本音をポロッと言ってしまうこの余裕。さすが。

すべての人が、変化に富んだ毎日を送っていて、またボーッと田んぼのカカシのように１日を過ごす人もいて。

次に紹介しますは、ひとつ間違えば、あわや大事故という記事！

> タイトル：ごんっ!!
> (＊＊トウコウシャ　No.130573　＊＊トウコウビ：89／03／30)
> こんばんは、きょうすです。
> いやー まいった、今日原チャリで新大宮バイパスはしってて、すりぬけすりぬけしてたら ライトバンの横腹に"ごんっ！"だって……
> ライトバンのおじちゃんが 幸い優しそーだったんで とっとと 謝ってにげましたがもしも 怖そーなおっちゃんだったらと思うと ゾーッとしますね……

しかし、ラッキーポイントが高かったとしかいえない。アジリティーポイントもあればよかったのに。けど、これが黒のベンツとか、BMWだったら、彼は、果たしてこのレポートを投稿できたであろうか……？

> タイトル：さわやかな胃粘膜
> (＊＊トウコウシャ　No.070005　＊＊トウコウビ：89／04／02)
> どーーも。piroぴろ薄でち。
> １週間ほど前に復活!!　とかいってずーっと投稿してなかった僕ですが、また投稿させていただきます。
> 投稿量調査、なんていうものがあったので、みてみたら
> １回しか投稿していない僕が24位、ということで……
> なんかもうしわけないようなきがします!?

先月もお知らせしましたが、あなたの運営されているパソコン通信局を教えてくださいませんか？

ネットの名称、電話番号、通信条件のほか、楽しいPR文などを添えて、お寄せください。このページで紹介していきたいと思います。

なお、送り先はアンケートはがきと同じ住所で、「ポプコムネットPR係」までお願いします。

ん？　よくわからないタイトルですけど……。まっいいか。復活の呪文を魔法使いにかけてもらった彼は、無事ネットに帰還！　んなワケないって。
　投稿量調査24位ということですが、来月もがんばってくださいよ。

　いたいた、いました。しっかり社会人してる人が。さっそく出社１日目の感想を聞いてみます。

タイトル：NY：初日は自習？？
(**トウコウシャ　No.140131　**トウコウビ：89/04/03)
▽こんばんは、出社１日目のNYAZIです。やはり、新宿は遠いなっと。
で、ナニをやったかと言うと、座ってずっと本読んでるだけだったりする。
ハッキリ言って自習だナ、コリャ。まっ、社員のヒトはとんど出向でいないもんナ。
オイラもいずれはそうなるんだろうが。休日がまァまァ（年間122日）なのが救い。

△しかしやはり、初日と言うコトで疲れたね。逆に仕事もナイと疲れるのかもなァ。
で、仕事ですが、どうやら98のMS-DOS上でC言語を使う仕事がまわってきそう。
少しまたCの勉強始めなきゃな。でもまァ、とりあえずは16日の２種を奪取したし。
それにしても、明日もこんななんかな？　なんとなく一抹の不安がよぎるのであった。
NYAZI　140131
P.S.早くゴールデン・ウイークが来ないかな？（って初日からコレじゃあな）

　ふうむ、なるほど。コンピュータの会社のようですね。自習ってのが、何ともいえず、笑ってしまう。

　村おこしならぬ、ネットおこしを始めて(？)、けっこうたちますけど、この叫びに応えるかのように立ち上がったガンダムのような人がいます。

タイトル：QAZWSXEDC
(**トウコウシャ　No.110088　**トウコウビ：89/04/03)
はろう　Friedeです。
昨日、一昨日と暖かかったのですが、今日は曇り空で雨が降り出しそうですね。
◆提案◆
某NET（僕が入っている所といえば、アソコとアソコとココだけですが）で、やっていたものなんですけど、ここでもやってみません？
詳しくは、本（BOOKS）のコーナーを読んでみてください。
POPCOM-NETでは、１番以外は、だいぶ廃れている状態ですから。
まぁ、ご意見・議論などはこのごろポチポチと書き込みがありますが。

　んー、あとで賞状でも贈ろうかな？
　じゃ、その結果の一部をごらんあれ。
　いつ話が完結するかはだれにもわからないわけで……。ま、参加することに意義はあると申しますから、一度書いてみてはいかがでしょう。

タイトル：物語１
(**トウコウシャ　No.110088　**トウコウビ：89/04/03)
●ある日、いつものように家にかえってみると、な、なんと……
ハイ、ではこの続きを考えてください。タイトルは「物語２」ね。
タイトル：物語２
(**トウコウシャ　No.130231　**トウコウビ：89/04/03)
間男がいた……
(いきなし、ぶっ壊す奴……)　Tacchan
タイトル：物語３
(**トウコウシャ　No.110088　**トウコウビ：89/04/03)
う、うそだ。うちの母に限ってこんなことは……と、ほおをつねってみる。
Friede
タイトル：物語４
(**トウコウシャ　No.130634　**トウコウビ：89/04/03)
ほおから、鮮血がながれてきた……
(はずすヤツ)　130634　MITSURU
タイトル：物語５
(**トウコウシャ　No.130231　**トウコウビ：89/04/03)
血は青かった……ひょっとして俺はデビルマンなのかもしれない……
Tacchan
P.S.久々の事務所からです
タイトル：物語６
(**トウコウシャ　No.110088　**トウコウビ：89/04/03)
あなたはどうしてここにいるのですか？　と、間男らしき人に尋ねてみたすると急に……
Friede
P.S.あまり内容を急激にズラさないでくださいネ。急に変な方向へ行くと、メチャメチャな話で、つまんなくなってしまいますから。

　ゴールデンウィークは山の中……かもしれない、今月はこれでおしまい。
―110118　銀猫―

アンケートはがきへの回答のお願い

毎月、ポプコムを愛読してくださりありがとうございます。ポプコム編集部には毎日のように、みなさんからはげましや意見の手紙が届き、それらの声になんとかこたえていこうと、編集部スタッフも毎日がんばっているしだいです。
そこで、読者のみなさんの考えなり希望をいっそう本誌の各記事に反映させるため、その基礎資料とすべく、毎月の号の各記事について評価をいただきたいと思います。
右のアンケートはがきの項目に対する回答をご記入のうえ、編集部までお送りください。抽選で、20名の方に特製Tシャツ、50名の方に特製マジックカッターをさしあげます。締め切りは6月8日消印まで有効です。

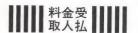
●プレゼントコーナーへの応募について———
添付のアンケートはがきの裏面にある指定の欄に、今月のプレゼントコーナー掲載の希望プレゼントの品番と品名を書いてお送りください。
アンケートはがきでないはがきを使ってプレゼントコーナーへ応募した場合や、希望プレゼントの品番と品名だけ書いて他の項目に対する回答がない場合は、無効としますので、ご注意ください。

■ポップロード原稿募集中／■
あなたの身のまわりに起こったちょっとした事件、ミニ情報、あるいはご意見などありましたら、ポップロードのコーナーへおはがきを。形式は問いませんから、お気軽に／　あて先は、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「ポップロード」係です。よろしくネ。

FOLLOW LOUNGE

■先月号の付録、「双六野球道」で、パソコン版『双六野球道』(日本クリエイト)の販売方法が、タケルにて通販と書かれていましたが、これは間違いです。タケルにて販売、が正しいわけで、まことに申しわけありませんでした。

郵便はがき

101-□□

神田局承認

3606

差出有効期間
平成元年９月
７日まで

（受取人）

東京都千代田区
神田神保町3-3-7
昭和第2ビル
（株）新企画社
POPCOM編集部
アンケート係（行）

郵便番号		電　話		年　齢
ご住所				
フリガナ		ご職業・学校学年		性　別
お名前				男・女
所有機種 周辺機器		最近購入したソフト		
購読しているマイコン誌		ポプコムは定期購読していますか	定期購読している ときどき買う はじめて買った	
今後買いたい機種・周辺機器		よく読む雑誌（マイコン誌以外）		
徹底攻略法で取り上げてほしいソフト名は？				

（切手をはらずにお出しください）

6月号

キリトリ線

■アンケート回答欄　今月号の各記事で、おもしろいものを3、まあまあのものを2、つまらないものを1として、各番号に○印をつけてください。また、おもしろい記事の中で、特によかったものを3つ選んで、その番号を記入してください。

①ソフトレーダー・ホット情報	3・2・1	㉑CD-ROMの未来を見た！	3・2・1
②ソフトレーダー・ソフトレビュー	3・2・1	㉒TOWNS通信	3・2・1
③ベストソフト30	3・2・1	㉓プログラマーズサミット	3・2・1
④攻略法・スタートレーダー	3・2・1	㉔I LOVEアーケードゲーム	3・2・1
⑤サーク	3・2・1	㉕CGレーベル	3・2・1
⑥信長の野望・戦国群雄伝	3・2・1	㉖ハイテク地獄耳	3・2・1
⑦水滸伝	3・2・1	㉗ミュージック・パビリオン	3・2・1
⑧M&MII	3・2・1	㉘なんでもソフト探偵団	3・2・1
⑨リングマスターII	3・2・1	㉙SF「最後の審判」	3・2・1
⑩銀河英雄伝説	3・2・1	㉚アイドル探検隊・細川直美ちゃん	3・2・1
⑪クリムゾンII	3・2・1	㉛今月のこれがイチバン	3・2・1
⑫ガンシップ	3・2・1	㉜映画にもいろいろある	3・2・1
⑬アドバンスト・ファンタジアン	3・2・1	㉝トイズ・ワンダーランド	3・2・1
⑭テトリス	3・2・1	㉞THE GAME MUSEUM	3・2・1
⑮野球ゲームがピカイチだ！	3・2・1	㉟ソフトハウスエクスプレス	3・2・1
⑯X68000ワールド	3・2・1	㊱パソコンQ&Aサーキット	3・2・1
⑰ダ・ビンチ二人三脚	3・2・1	㊲パソコンで天気予報ができる!?	3・2・1
⑱ビバ！海外ソフト	3・2・1	㊳円丈のドラゴンスレイヤー	3・2・1
⑲プロジェクトPCエンジン	3・2・1	㊴コミック・新サバッシュ	3・2・1
⑳メガドライブ特捜隊	3・2・1	㊵別冊付録・大戦略III	3・2・1

●おもしろい記事の中で、特によかったものの番号を3つ書いてください。

(　　)(　　)(　　)

●今月号の表紙はいかがでしたか？下の3つのどれかに○印をつけてください。

(よい・普通・悪い)

●希望のプレゼントの品番・品名

(　　　　)

●本誌についてのご感想・ご希望

ありがとうございました

-----〈キリトリ線〉-----

連載 第1回

SFバイオレンスロマン

最後の審判

飯島健男●イラスト／南辰真

豪華プレゼントが当たる!

モンスター勝ち抜き大予想付き!!

名ゲームデザイナー飯島健男が放つ力作小説、ついに連載開始!!

プロローグ

人類は滅亡した。それが定められたことがらだったのか、それとも偶然の産物によって生まれた奇跡だったのか、もう、そんなことに興味を示すものは何もない。過去の歴史を残す価値、無数の紙切れに埋めつくされた膨大な文字の洪水、それは読む相手がいて初めて意味を持つ。人類は、あまりにも愚かな行為を成したのだ。しかし、それを指摘する者もいない今は、愚痴すら徒労である。人類は亡び、確実にひとつの歴史が幕を閉じたのだから。

だからといって、星が幕を閉じたわけではない。人類よりも遥かに長いときを過ごしてきた星にとっては、単なる舞台の一幕が下り、小道具の変更とともに、役者の総入れ替えが起こった程度のことである。幕が開き、新たな役者によって第二幕が上演されるのを、期待し、あるいは不安に感じながら一服する。彼らはうまく演じるだろうか、第一幕の花形スターに勝る立て役者はいるだろうか、胸躍らせながら、最後までつきあってくれるに違いない。なぜなら、それが星の宿命なのだから。

そして、今、第二幕の幕が上がった。

役者の登場に、星はまず驚かされた。悪臭を放ち、がさつにうごめき、がなりたてる無作法な異形のやから、こいつらが主役なのだろうか。次に星が驚かされたのは、舞台。第一幕で築き上げられた小道具はほとんどが引き払われ、残っているものは朽ちた残骸ばかり。星はその設定に少々辟易したが、すぐ気を取り直し、彼らの上演を見守ることにした。

上演項目『最後の審判』。これから、歴史という壮大なテーマにのった、かくも長き物語が始まるのである。

1・殺シ合ム（1）

もし、何もない荒涼とした大地にも方角という概念があるとしたら、その国は最北端に位置していた。国の名はドルゲン帝国。

ドルゲン帝国の中央には円形闘技場がある。これは、明らかに人類の残した遺跡であろうが、魔界の衆にとっては関係のないことである。規則正しく積み重ねられた石壁と、鮮やかな彫刻の施された巨大な石柱によって取り囲まれた闘技場。魔族たちは、これを〝殺シ合ム〟と呼んでいた。

この日、ドルゲン帝国に住むすべての魔族たちが殺シ合ムに集まり、盛大なる賑わいを見せていた。

「殺せ！　殺せ！」

「引きちぎれ！　喰い殺せ！」

「敗者に情けはいらねえぞ！」

「そこだ！　殺っちめえ！」

観客たちは席を立ち、闘技場の中心に向かってあらん限りの罵詈雑言を浴びせかけていた。彼らは今、ひとつになっていた。だれもがすべてを忘れ、闘技場の中で繰りひろげられている地獄絵図と化した闘いに、心を震わせている。

死闘は続いた。

死力を尽くし闘う魔物たちは、１匹また１匹と倒れていき、悲鳴や叫び声もしだいに薄れて、それは小さく微かに響くうめき声へと変化していった。しかし、それとは裏腹に、客席から巻き起こる歓声は、ときとともにその勢いを増し、相次いで直面する同胞の死を、歓喜の渦の中へと飲み込んでいった。

「いいぞ、ガルダ。勝つのはおめえだ！」

「ざけんじゃねえ。てめえらミノタウロスの化け物は予選で消えちまいな。勝つのは、われらが戦士ダキーニだ」

「何だと、このオーク野郎！」

闘技場では、ミノタウロス一族の代表者ガルダが、棍棒にギロチンを埋め込んだような、巨大なバトル・アックスを振り上げている。すでにその刃先はえじきとなった魔族のおびただしいほどの血で、赤一色に染められていた。

ミノタウロスの一族は、そのだれもが牛頭に筋肉質な人間の体といった容姿である。牛頭の両端には立派な２本の角がついており、これだけでも強力な武器となる。なかでもガルダの角はひときわ目立っており、バッファローのそれをふた回りほど大きくしたものが、相手の心臓に狙いを定めるかのように鋭く前に突き出されている。さらに、丸太のような両手には、巨大なバトル・アックスがしっかりと握りしめられており、これで打ち砕かれたらそれはもうひとたまりもない。それこそ原型さえとどめない、おぞましい肉の塊となってしまうだろう。

「次の獲物はどいつだぁ」

ガルダは大きく首を振り上げながらひと声吠えると、口から長くてぶ厚い舌を伸ばし、刃先の血のりをベロリと舐めあげて、うまそうにクチャクチャと口を鳴らした。

「うおりゃーぁ」

ガルダの背後から、腰元に剣を据えたダキーニが突進してきた。

振り向くガルダ。

しかし、悲しいかな、彼の巨体ゆえその動きはあまりにも鈍い。半身ほど体をひるがえしたときには、もう目前にダキーニの剣が迫ってきていた。

「遅いぞ、ガルダ」

ダキーニは、牙を光らせニヤリと笑った。

ダキーニはオーク一族の戦士である。オークはあまり背が高くなく、短い手足にずんぐりとした体つき。しかし、ぶ厚い皮膚と全身を覆う剛毛が自然の防具となっており、攻撃

オーク一族の戦士ダキーニが突進する「死ね！」

に専念できる。そのため、性格は攻撃的にして残忍。狙った獲物は逃さない。顔は豚をモチーフにさらに醜くしたよう。

ここでひとつ断っておくが、もし、この場に人間が存在していたなら、彼らの習性や容姿が自分たちの考え出した想像上のモンスターたちとは、一見似ているように見えるが、大きくかけ離れていることに驚いたであろう。もっとも、その場で正気を保っていられればの話なのだが……。

ミノタウロスにして、ミノタウロスにあらず。オークにしてオークにあらず。そして、ここに存在するすべての魔物たちも。彼らは人知を超越した生物であり、もし彼らを、現在ある言葉の中からいちばん近いものに当てはめた場合、この表現が適当であろうというだけにしか過ぎない。

ガルダとダキーニの勝負は、ダキーニの圧勝で一瞬にして決まったかに見えた。

「あまい、あまいぞ、ダキーニ」

「くう……」

剣はガルダの腹をとらえてはいなかった。かろうじてダキーニを正面に置くことのできたガルダの頭から、2本の角がスルスルと伸び、はらわたを抉りだそうと迫ってくる剣を両側から挟み込んでいた。角の力は異常に強力で、ダキーニが剣を押そうが引こうがびくともしない。

ガルダはそのままの状態で右足を上げると、左足を軸に体を回転させた。ガルダとダキーニは、真っ向から対する形になった。

「死ねい」

ガルダの右手にしっかりと握られているバトル・アックスが、標的に向かって打ち下ろされた。

鈍く響く金属音。しかし、ダキーニの姿は肉塊と化してはおらず、頭上に掲げた左腕がバトル・アックスをがっちりと受けとめていた。

「残念だったな、ガルダ。おれ様の皮膚は強固にして頑丈。きさまごときの軟弱なバトル・アックス、蚊に刺されたほども感じぬわ」

「強がりもたいがいにすることだな。武器なくして、どう闘うつもりだ」

ガルダが首をひと振りすると、角に挟まれていた剣が勢いよく吹っ飛んだ。

「さあ、どうするダキーニ。これでお前は、なぶり殺しにされる以外道はなくなったぞ。いさぎよく、この斧のえじきになれい」

「あーん？　きさま、何か勘違いしてるんじゃねえのか。おれ様に武器がなくなっただと？あんな剣の1つや2つ、あろうがなかろうが関係ないね。まさか、こんな予選で使うとは思わなかったがしかたない。オーク族最強の戦士ダキーニ様の真の力、しかと見て死ぬがよい」

ダキーニが満身の力を込めると、体じゅうの毛という毛が逆立った。その姿は、まるで針ねずみを思わせた。その毛1本1本が、針よりも固く鋭い。

「はん！　そんなものこけおどしにしか過ぎぬわ。一気に決着をつけてやる。伸びろバッファロー・ホーン！」

ガルダの角がダキーニを襲う。

「馬鹿め」

角はダキーニの心臓めがけて直撃したが、その厚い胸板に弾き飛ばされまっ二つに折れた。

「なっ、おれ様の角が折れた……」

「ふっ、哀れなやつよ。食らえ、リビアス・ニードル！」

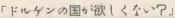
ダキーニがクロスさせた両腕を思い切り広げると、その前面から無数の毛針が発射された。毛針は的確に、そして容赦なくガルダに命中した。

ミノタウロス一族のガルダ

「だからどうしたというのだ。こんな毛針など何百本突き刺さろうがおれ様を倒すことはできぬ。こけおどしにしかすぎんぞ」
　ダキーニが指差して笑った。
「ハッハ……まだ気づかんのか。その毛針は生きている」
「何だと!」
「確かに、そんな毛針何百本突き刺さろうがお前の筋肉を貫通させ、致命傷にすることは不可能だろう。だがな、その毛はおれの分身よ。意志を持っている。ほーら、よく見ろ。そのぶざまな肉体にジワジワとくい込んでいくのが見えるだろう。その毛は筋肉を食い破り、血管に忍び込み、やがては心臓に到達する。お前は体の内部から息の根を止められるのだ。どうだあ、どうすることもできまい」
　ガルダの体が小刻みに震え始めた。目はうつろに口はだらしなく開かれ、ダラダラと流れ出るよだれは止まることを知らない。
「あふ……あふ……あふ……」
　ガルダは、操り人形の糸が切れたかのようにがくんと膝をついた。もう、口から発せられる音は声にならない。
「THE END(ジ・エンド)だ」
　ダキーニが右手を伸ばし、突き出した親指をくるりと下に回すと、ガルダの巨体はゆっくりと倒れていった。ぐったりと横たわる巨体を蹴飛ばし仰向けにさせると、胸元を切り裂き、ダキーニはその中に手を入れ心臓をつかみだした。心臓には先ほどの毛針が無数に突き刺さっており、まだ奥へ奥へくい込もうとピクピクうごめいている。
「ガルダよ、まさに毛の生えた心臓だなあ、グワーッハッハッハッ……」
　オーク族の戦士、ダキーニの勝利である。
　観客席の中に1か所だけ、他よりも一段高く作られている場所がある。いわゆる位の高い者が観賞するための貴賓席(きひんせき)である。今、そこに数匹の魔物がいる。
　完全装備した魔物たちに囲まれて中央に鎮座ましましているのは、ドルゲン帝国の国王である、ガーゴイル一族のロックウェル。
　ガーゴイル一族は、ひきしまった肉体に石像のような灰色の皮膚と、コウモリに似た大きな翼を持っている。歯はないが、耳まで裂けた大きな口は、口先の表面が割れて硬直し、ちょうどのこぎりの歯のような刻み目をかもしだしている。もしこれにかみつかれたら、なまじ歯でかまれるよりも始末が悪かろう。この一族は特権階級であり、全員が誇りを持ち、他の魔族とは異なった扱いを受けている。
　その隣りで、先ほどからつまらなそうにこの闘いを見ているのが、王妃のジェシカである。彼女はアンドロ・スフィンクスの一族で、彼女たちは非常に人間の女性と酷似している。もし、しいて違いをあげるとすれば、その美しさが人間の比ではないことであろう。たとえどんなに美しい女性でも、アンドロ・スフィンクスにはかなわない。そして美しいバラにはトゲがあるように、彼女たちの性格は残酷無比。その残酷さは魔族一といっても過言ではない。彼女たちもガーゴイルと同様に特権階級である。
　そのため、この二種族は殺シ合ムに参加していない。
　ロックウェルが重々しく口を開いた。
「アリオスよ。今、あそこでダキーニに殺されたやつはお前の弟ではなかったか?」
　ロックウェルとジェシカを囲む魔物の中、後方で腕を組んでいたミノタウロスが答えた。
「いかにも」
「弱いのう、お前の弟は。どうだ、お前はあのダキーニに勝てるか」

美しきジェシカ

左からアリオス、ロックウェル、ジェシカ

「ご命令ならば、今すぐにでもあのオークの首をお持ちしますが」
　ロックウェルは、目を細めて笑った。
「ふっふっ、冗談だ、気にするな。この殺シ合ム、お前はだれが勝つと思う」
「結果は見てみるまでわかりませぬ」
「ふむ。しかしやつらも大馬鹿者よのう。こんな無意味な闘いに命をかけて殺し合いをしておる」
「ドルゲン帝国の全魔族を集め、この殺シ合ムを開催なさったのはロックウェル様でございます」
「そのとおりだ。全魔族より1名ずつ代表者を出させ、やつらを死ぬまで闘わせる。そして勝ち残った1匹をわが帝国の代表者として、バッフ帝国の代表者と闘わせる。もののみごとその闘いに勝利を収めれば、その一族にはわれらと同じ特権階級を与えると約束したのだ」
「だからこそ、彼らは死を恐れず命をかけて闘っているのです」
「だから馬鹿だというのだ。わが帝国とバッフ帝国は長年にわたり争いを続けておる。今までに何度となく争いをくり返してきたにもかかわらず、いつになっても決着がつかぬ。そこで、お互いに1名ずつ最強の戦士を出し、闘わせることによって、長年の争いに終止符を打つことになった。そのためにわしは殺シ合ムを開き、その代表者を選ぼうと考えたのだ。おかしいと思わんか、アリオス」
「私にはわかりませんが」
「もし、ほんとうに最強の戦士を選ぶとしたら、わしはお前たち親衛隊の中から選ぶ。とくにアリオス、お前はゲルダン帝国の親衛隊長なのだからな」
「……」
　アリオスは答えなかった。依然として腕を組んだまま立っており、微動だにしない。ロックウェルは、そんなことおかまいなしにしゃべり続ける。
「バッフ帝国との代表者戦など、わしは初めから興味を持っておらん。ただ、バッフのやつらの目を引きつけておくにはもってこいのイベントだ。1週間後に行われる代表者戦、やつらは全力をあげて挑んでくるだろう。もちろん、バッフの国王ブーリバも来るはずだ。大勢の護衛を引き連れてな。そこでだ、アリオス。お前は親衛隊とともに、そのとき手薄になったバッフの城を乗っ取れい。そして城の奥に眠るピュア・ストーンをぶち壊してこい」
「なぜ、そのようなことを」
「この地に王は2人といらん。わし1人で十分だからな」
　アリオスは腕をほどくと、ロックウェルに1歩近づいた。
「ならばわれわれも正々堂々と代表者戦に挑むべきです。このような殺シ合ムを開かなくとも、ドルゲンの戦士として、このアリオス命にかえても勝利を……」
「うるさい！　もし、お前が勝利を収めても、あのブーリバが黙っていると思うか。やつは絶対に引き下がるわけがない。必ず報復してくるに決まっておる。何としてもやつの息の根を止めてしまわねば、この地は完全にわしのものになったとはいえんのだ」
「し、しかし、それは男として正当な手段とは……」
「ほほう、わしに意見があるというのか？」
「いえ、申しわけございません」
「勝てばよいのだ。どんな手段を使っても、勝てば正義なのだ。アリオス、もうすぐ予選に決着がつく。今夜、親衛隊はバッフに向かって旅立てい」
「……承知いたしました」

ロックウェルは、目を細めて笑った。

「ドルゲンの国が欲しくない?」

2人の会話などまるで関心がなかったようにポーッと殺シ合ムを眺めていた王妃ジェシカが、短いため息をついた。
「あたし、もう疲れました。殿方は、このくだらない殺し合いをいつまでごらんになるのかしら。アリオス、部屋へ連れていってちょうだい」
「ただちに」
アリオスは、その場の親衛隊に簡単に指示を与えると、ジェシカを城へ連れていこうと歩み寄った。
念を押すようにロックウェルが口を開く。
「くれぐれも頼んだぞ、アリオス」
アリオスは、ロックウェルに深く一礼すると、ジェシカを連れて殺シ合ムをあとにした。
「ジェシカ様、ご気分はいかがですか」
ジェシカを部屋まで送り届けると、儀礼的な質問を残して、アリオスは再び殺シ合ムに戻ろうとした。
「ねぇ、あなたはロックウェルをどう思っているのかしら」
ジェシカが呼び止めた。
「質問の意味がよくわかりませんが……」
アリオスはゆっくりと向き直り、少し首を傾げた。ジェシカは小悪魔のように微笑み、上目使いにじっと彼を見つめた。
「ドルゲンの国が欲しくない？」
アリオスはまったく予期していなかった質問に、一瞬ビクッと体を震わせた。
「なっ、何をおっしゃいますジェシカ様。国王の一族に万が一聞かれでもしたら、いかに王妃であろうともタダでは済みませぬぞ。冗談もほどほどになさいませぬと」
「あーら、冗談ではないわ。私は強い男が好きよ。ガーゴイルの一族はずる賢いからドルゲンの王になれた。けどバッフとの一大決戦が迫った今、あの男では国を治めるのは無理よ。どう、アリオス。私が欲しくない？」
突然の質問に、アリオスは動揺の色を隠しきれなかった。
「私は、今夜の準備がありますので。……失礼いたします」
「いいこと、ピュア・ストーンを壊してはいけないわ。それこそロックウェルの思うつぼよ。ピュア・ストーンはドルゲンに持ち帰りなさい。あの石の秘密はガーゴイルの一族しか知らないから、きっと何かあるに違いない。わかったわね、アリオス」
アリオスはしばらく黙っていたが、重々しく静かに口を開いた。
「今の話は聞かなかったことにいたします。私は国王を裏切るわけにはいきませぬ」
そう言い残すと、アリオスは部屋を出ていった。
ジェシカは、もうだれもいなくなった扉を見つめながら、まるでアリオスがまだそこにいるかのようにニッと笑った。
「いいえ、あなたは必ず私のいうとおりにするわ。ピュア・ストーンを持ち帰ってくる。そして私の足もとにひざまずくのよ。王妃様、ただいま帰りました、とね。フフッ」
そして、ジェシカは静かに眠りについた。
「ジェシカはどうだったかな」
再び殺シ合ムに戻ったアリオスを待っていたかのように、ロックウェルが聞いた。先ほどの質問がまだ頭の大半を占めていたアリオスは、ロックウェルの声にぎょっとはしたが、すぐさま平静を装い彼の問いに答えた。
「べつに何ともないようすでございます。ただ少しお疲れになっただけのことかと思います。それより、殺シ合ムの方はいかがでしょうか」
「うむ。もうそろそろのようだな。生き残っ

アリオス

最後に勝ち残った4匹のモンスター

ダキーニ　カジャン

たのは４人か……ちょうどいい。やつらで明日決勝戦を行うことにしよう」

ロックウェルは１人うなずくと、右手を大きく振り上げた。すると、通用門から１人の男が現れた。この男の名はゾマ。ホースマンの一族である。この一族はその名のとおり馬男である。馬の首に、細いが引き締まった肉体を持っており、こと素早さにかけてはドルゲン一であろう。ホースマンの一族はそろって気品があり、何かとミノタウロスの一族とはぶつかりあう。元来仲が悪く、けっしていっしょに行動しようとしない。このゾマも、かつては親衛隊の一員であったが、アリオスが親衛隊長になってからは隊をやめ、単独でロックウェルのもとに仕えている。非常に優秀な男だったので、ロックウェルも手離したくなかったのだろう。今回の殺シ合ム闘技会を一任されているのが、ゾマなのである。

「やめ――い」

ゾマが大声で吠えた。その声で殺シ合ム内は一瞬にして静まり返った。今までざわめいていた観客たちも、すべてが息を殺してゾマに注目した。再びゾマが吠えた。

「予選は終わった。生き残ったものは決勝に進む」

ゾマの声を聞くやいなや、客席を歓声の嵐が吹き荒れた。

「静かに。生き残った４名の魔族よ。こちらに来るがよい」

ゾマが大声で吠えた。

出場者33名、各魔族の誇る精鋭たちによって繰り広げられたバトルロイヤル。その中で勝ち残った者はわずか４名。今、ゾマの前に彼らが立った。ゾマは４名を一べつするとゆっくりとしゃべり始めた。

「殺シ合ム・バトルロイヤル、勝ち残った４名を発表する。まず、１人目はオーク族の戦士ダキーニ」

客席のオーク族よりひときわ盛大な歓声がわき上がった。ダキーニは右手を高々と上げ、それに応える。その小柄な体がいつもより大きく見えた。

「続いて２人目は、スケルトン族の戦士カジャン」

スケルトンの一族は、名前が表すように、見た目は骨だけで構成されている。しかもその骨は人間のそれに非常に酷似している。しかし、スケルトンの体を作り出しているパーツを的確に表現するならば、それは骨ではなく甲らと呼ぶべきであろう。もちろん、骨のようなパーツ１つ１つにはすべて甲らの中に筋肉も血も流れており、それがマグネットのようにひっついている。だから、体を分離させることが可能で、パーツごとのフォーメーション攻撃を得意とする。このカジャンも類にもれず、想像を絶する必殺技を持っている。また武器としては大鎌を自在に使いこなし、それを持ちマントをはおったさまは、まるで魂を霊界に運ぶ死神である。

「３人目は、ケルベロス族の戦士ジョーズ」

ケルベロスというと、冥府魔道の入り口を守る番犬として知られている。犬に似た頭を３つ持つ、立派なケモノである。ただし、ドルゲンに住むケルベロスの一族は、冥府を守る番犬でもケモノでもない。２本足で歩行するし、どちらかというと頭が３つある狼男といったところか。彼らには武器など邪魔になるだけであろう。手にはカミソリのような鋭い爪があり、おのおのの口には猛毒の詰まった牙がある。その３本の頭から繰り出されるかみつき攻撃は、どこから襲ってくるのかまったく予想がつかない。決勝に勝ち残って当然といえる一族である。このジョーズも、以前親衛隊への入隊を誘われたのだが、団体行

ジョーズ

タランダ

動を嫌うケルベロスの特性は、これに応じなかった。自由奔放な性格というよりも、己れしか信じないといったタイプである。

「そして最後、４人目はケンタウロス族の戦士タランダ」

　ケンタウロスは、ギリシア神話に登場する半人半馬の魔族である。半人半馬というと、ホースマンと勘違いされそうだが、こちらは人間の上半身と馬の足を持っている。しかし、ドルゲンに住むケンタウロスの一族は、一般的に知られる馬の４本足ではなく、２本足である。さらに、大きく違うところは４本の手を持っているところで、美しいというイメージよりも不気味な感じを受ける。また尻尾は異常に長く、ワイヤーのように固い。その１本１本が独立して動き、これだけでも強力な武器となる。だが、この一族の特筆すべきところは武器を使っての攻撃ではなく、何か奇怪な術を使うところにある。タランダは、この術の最高の使い手である。

「以上、４名が予選を勝ち抜いた。明日正午より、ここ殺シ合ムにおいて本選を開始する。本選はバトルロイヤルではなく、１対１の勝ち抜き戦とする。あくまで勝者は１人だ、よいな」

　ゾマはそう告げると、通用門へ去っていった。殺シ合ムに残った４名、だれも喜ぶ者はいない。勝負は、今始まったばかりなのである。今までのは、単なる腕だめしにしかすぎなかった。明日正午、ほんとうの闘いが始まる。生き残るのは１人……しかし、まだ彼らはロックウェルの企みを知らない。たとえ勝利を収めても、その後には死しか待っていないことを。彼らは単なるオトリでしかないことを。

　ちょうどそのころ、アリオスは親衛隊を集め、旅立ちの準備をしていた。今ひとつわだかまりを捨てきれないアリオスであったが、なぜかピュア・ストーンに対する興味も手伝い、準備を急がせた。バッフ帝国への旅立ちまで、あと４時間。

　おのおのの思いを胸中に、ドルゲンの陽は暮れていった。

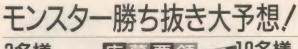
●

最後の審判／飯島健男

作者からのメッセージ

●超強力新連載の始まりだぞ！

　いやあー、みんな元気にしておるかね。いきなり始まった〝最後の審判〟だがどうだったかな？　楽しんでもらえただろーか。まだ第１回ということでほとんど人物紹介になってしまったが、回が進むにつれ内容は明らかにされていくからヨロシク。優勝者予想はみんな応募してくれ。正解の確率は４分の１だ。できればイラストなんかも書いてくれるとイイナ。目立つハガキや手紙は、それだけ当たる可能性も出てくるというもんだ。応援のお便りも待ってるぞい。ところで、〝ソフトハウスができるまで〟の最終回で、何かプレゼントをあげようと、チョコッと書いたんだよね。そしたら100枚以上ハガキが来たぞ。はげましのハガキが多くてうれしかった。そっちの当選者は来月発表だ。

ヘッドホンステレオ（パナソニック）　シール付生ディスク5枚組

「最後の審判」第１回いかがでしたか？　物語はこの後、途方もない壮大なスケールで展開していきます。御期待ください。さて、この連載では、２～３回に１回は、読者参加のプレゼント付き企画を行います。今回は、２号連続企画〝モンスター勝ち抜き大予想〟です。下記の応募券をはって、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル・ポプコム編集部「最後の審判」係 まで、モンスターの名を１つ明記してお送りください。

最後の審判
第１回
応募券

AMUSEMENT RADAR

アイドル探検隊10
細川直美ちゃんの巻

ドクトル・グッチーの
今月のこれがイチバンこ

こんぱち&ブルックリンの
映画にもいろいろある

チャーリー江崎の
トイズ・ワンダーランド

パソコンだけがゲームじゃない
THE GAME MUSEUM

イラスト／オオシオ・トモコ

ドクトル・グッチーの

アイドル探検隊・10

細川直美ちゃんの巻

「第2回全日本国民的美少女コンテスト」グランプリ受賞!! 先月の25日に、ついにレコードデビュー!! 新進気鋭、これから人気急上昇マチガイナシ!! の細川直美ちゃんデェス!!

ポップコーン大好きなの

ロバート（以下Ｒ）／ミナサ〜ン！ オ元気シテマシタカァ!? ロバートデース。ハヤイもので、このアイドル探検隊も10回目!! ついに２ケタの大台（ドコガ？）にノッテしまいマシタ!! ミナサンもヨロコンデクダサイ!! それを記念してワタァシに特別ボーナスが出るンデース!! ヤッター!!

Dr.グッチー（以下Ｇ）／バカモノ!! そんなわけなかろうがぁぁっ!! さっさと、本題に入らんか〜いっ！

Ｒ／オ〜ゥ!! 軽いジョークデス。

Ｇ／目がマジじゃったが……？

Ｒ／アハハハハ。マア、そのヘンはオイトイテ！ 今回のアイドルは、記念すべき10回目にふさわしい、細川直美ちゃんデェス。ナンテッタッテ、全日本国民的美少女デス！ ロバートもうウレシクッテ、ウレシクッテ……。では、さっそくインタビュー!!

去年の８月デシタネ？ グランプリ受賞したのは。ドウデシタカ？

直美ちゃん（以下、な）／ウ〜ン。あんまり実感っていうの、わかなかったんですよね。まだTVとかにあまり出てないし……。

Ｒ／デモ、仕事とかで生活が変わっちゃったんじゃナイデスカ？

な／それは当然あったけど、仕事のときは、学校を早退してからだし。

Ｒ／今、中学生デシタッケ？

な／ええ。だから友だちとかと会えな

「ハトさんゴメン！」と一口。
とってもオイシソウに食べる
直美ちゃんなのデシタ……。

いってわけじゃないから。
R／学校でラブレターとかもらうことが多くなったんじゃナイデスカ？
な／も～う！　みんな、そう言うんですよね（笑）。ぜんぜんですよぉ。
R／ホントデスカ!?　信じられマセ～ン!!　直美ちゃんなら、グランプリ受賞する前からタクサンもらってたデショ!?
な／……じつは、少し。
R／ヤーッパリ！　ロバートも出したいくらいデス!!　で、どんなレターをもらったんデスカ？
な／ええ～!?　ふつうのですよ。
R／オ～ゥ！　ふつうのラブレターなんて、ワタシ知リマセ～ン。
な／ん―……忘れちゃった。と言ってゴマカス（笑）。
R／アハハハ。テレてマスネ？
R／撮影のとき、ハトにあげるハズのポップコーンをオイシソウに食べてマシタネ？
な／あ～ん。あれはオナカすいてて。ポップコーン大好きだし。
R／きらいなモノってアリマスカ？
な／かずのこ！　でも、今きらいなものなくそうってガンバッテるんです。
R／イイコトデスネ。これから忙しくなるんデショ？　レコードデビューもしたし。新曲はドウデシタ？
な／初めてのレコーディングは、けっこうキンチョーしたんですよ。コワクって。
R／コワイ？　何ガデスカ？
な／スタジオが広くって、そこにひとりで立って。歌ってないときなんか、物音ひとつですごくビックリしちゃって。曲の方は、軽快でアップテンポな曲です。
R／気に入ってマスカ？
な／とっても。でも、この間振りつけしたら、歌の方忘れちゃって（笑）。頭の中がマッシロになって棒立ちになっちゃったの。まだステージとかで歌ったことないから、これからもっと練習しなくちゃ（笑）。
R／アハハハハ。ホント、カワイイデェス！　自分の体で好きなトコは？
な／目です！
R／ナルホド。確かにキレイな目をしてマスネ!!　輝いてマース！　動物に、たとえると？
な／イヌって言われるんです。小さなスピッツとか。
R／自分でもそう思イマスカ？
な／う～ん。自分では、なんだかよくわからないです（笑）。
R／ロバートは、かわいい小犬がピッタリだと思いマス！
な／なにか動物を飼うんだったら、イヌとネコ！
R／いっしょじゃケンカになっちゃウ

人なつこい笑顔の魅力を見よ!!　だれだって思わず微笑み返すよね？

ヨ。
R／この間テレビドラマにも初出演したソウデスネ？
な／これも、初めてでたいへんだったんですよ。２キロもやせちゃって……。
R／ス、スゴイ!!
な／忙しくてゴハン食べなかったの。１日２食、それもちょこっとだけ。水ばっかり飲んでました。でも、お水があれば生き残れるって、わかる気がする（笑）。
R／マサに、実感デスネ。デモ、努力した分、ファンが増えマース。ファンレター、もうもらいマシタカ？
な／ええ。すっごくうれしいですよ！
R／そういえば、特技で手話ができるとか聞キマシタケド？
な／そんな、特技とかじゃないんですけど……。ほんの少し、名前とかだけしかわかんないんです。学校のクラブに入ってて、それでちょっと勉強しただけだから。
R／少しでも、スバラシイことデェス。覚えようって姿勢だけでも立派デス！直美ちゃんの優しさを感じマース!!　ロバート、カンゲキデェッス!!　これから、歌にドラマにと、忙しくナルンデショ!?
な／もう、開き直ってます（笑）。仕事、始めてから食べる量増えちゃって、ふとっちゃいそう（笑）。以前はほんと少食だったのに。
R／体力使うんデスヨ。ガンバッテル

証拠デース!!
R／今後の抱負はナンデスカ？
な／やっぱり、歌と演技の勉強をもっとしたいです。がんばります。
R／期待してマース！　今日はドモ、アリガトウゴザイマシタ!!
と、いうわけで、あのゴクミ、フジミに続く国民的美少女、ホソミこと細川直美ちゃんデシタ。イヤー、カワイイのなんのって、ロバートの妹にしたいくらいデース。
夏には写真集の出る予定もあるらしいから、要チェックデスネ!!　これからが、楽しみなアイドルだと思いマス。
ミナサンも応援してアゲテネ!!

HOSOMIインフォメーション

ホソミのデビューシングル「君はどこにいるの」ワーナー・パイオニアより定価640円（税別）

なんと105度数の直筆サインテレカをプレゼント!!　2名様。

モチ、サイン色紙もプレゼントするよ〜ん。5名様。

R／サテサテ、今月の探検隊はドーデシタ？　じゃプロフィールデス！
○細川直美（本名／細川知保(ちほ)）
○1974年６月18日生まれ。血液型O型。
○身長160cm。B76、W55、H75cm。
○神奈川県横浜市出身。
○1988年８月「第２回全日本国民的美少女コンテスト」グランプリを受賞。そして今年４月「君はどこにいるの」でワーナー・パイオニアよりレコードデビュー。期待度◎のNewアイドル。

Newシングルのテーマは「楽しく…みんな、なかよし」。直美ちゃんのイメージにピッタリデスネ!?
んデ、すっかりホソミのファンになったキミにファンクラブ情報!!
細川直美F.C“Sweet Club”に入会すると、会報はもちろん、直美ちゃん直筆イラストシール（テレカの絵を見テ）など特典がいっぱい！　入会方法は郵便為替で、2,500円を下記口座に送金してネ。自分の住所・氏名・性別・生年月日・Telと、通信欄にSweet Club入会希望と書くのを忘れずに。お問い合わせは03(401)5599まで。
●口座番号　東京6-408012
●加入者名　㈱オスカープロモーション　スィート・クラブ

ANIMATION VIDEO

ドクトル・グッチーの 今月のこれがイチバン

ゴールデンウィークは楽しめたかの。ワシはちーとも出かけられんかったぞ。せめて端午の節句でも楽しもうとしたら…こら、ワシをコイのぼりにするとはなにごとじゃあ！

いまどきのこどもはちょっとシニカル、だけどシャイ

シニカル・ヒステリー・アワー

アニメならではの表現もあって、面白さパワーアップ！ 肩ひじはらずに気楽に楽しもう。Vol.2も6月21日発売予定！ Vol.1

今回は第1話と第2話を収録。ののちゃんがかわいい♥

(本文中、ドクトル・グッチーはG、アシスタントのミポリンはMなのです)
G／ハックシュン！　ヘックシ。
M／先生、カゼですか？
G／あたりまえじゃっ。ワシをコイのぼり替わりに一日中つるしおって……ハ、ハ、ハックション！　♪大魔王〜！
M／だ、大丈夫ですか。ここは私がやりますから、先生はお茶でも飲んでいてください。かしわ餅もありますよ。
G／やさしいのう……。ではまかせた。
M／はい。銀座シネスイッチで上映されていた、話題のショートアニメがビデオになりました。独特のセンスで人気の高い玖保キリコが、『いまどきのこども』と並ぶ代表作(月刊『ララ』に好評連載中)を自らアニメ化。7分ほどのなんということはない話なんですが、それが面白い。原作の雰囲気がそのまま味わえます。CBS・ソニーグループから定価2,000円（税別）で好評発売中。

「トリップ・コースター」のラストシーン。さて何があったのかな。

でたー！ ジョーズだぁっ——じゃなくてツネコちゃんです。

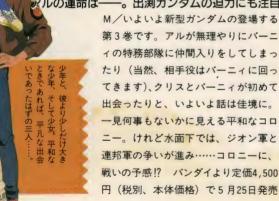
第2話「へんしん」——いつもは目立たないツン太君だけどじつは⁉

新型ガンダムNT1(アレックス)ついに登場

機動戦士ガンダム0080

第3巻「虹の果てには？」

バーニィ、アル、クリス——3人が出会い、物語は佳境に！ アルの運命は——。出渕ガンダムの迫力にも注目してくれ。

少年と、彼より少しだけ大きな少年、そして少女。平和なときであれば、平凡な出会いであったはずの三人……。

M／いよいよ新型ガンダムの登場する第3巻です。アルが無理やりにバーニィの特務部隊に仲間入りをしてしまったり（当然、相手役はバーニィに回ってきます)、クリスとバーニィが初めて出会ったりと、いよいよ話は佳境に。一見何事もないかに見える平和なコロニー。けれど水面下では、ジオン軍と連邦軍の争いが進み……コロニーに、戦いの予感⁉　バンダイより定価4,500円（税別、本体価格）で5月25日発売予定です。
G／見のがせない巻じゃの。むぐむぐ、このかしわ餅うまいのう。
M／あ、いけない。それ三日前のだ。
G／ブホッ。

「僕、兵隊になりたいんだ!!」

アルとバーニィ、アルとクリス、そしてバーニィとクリスが出会うときは——。

話題のボトムズ外伝ついに完結！

機甲猟兵メロウリンク

隠されていた事実が明らかになる！ メロウは目的を成しとげることができるか？

Vol.6

ヘルメシオン准将のいる基地へ乗り込んだ二人は――。

キークの正体もついに明かされるのだ。

残る敵はヘルメシオンのみ……のはずだったが……。

ルルシーをおいて、メロウは再び戦場へと戻っていく。そして……。

M／長かったようで短かった、ボトムズ外伝もこの巻が最後です。全６巻、12話。メロウリンクの復讐の旅は、いったいどんな形で決着がつくのか！

G／今は明かすまい。ただ、あっと驚くラストだということだけは言っておこう……。

M／最終話は先生が脚本を書いたとか。

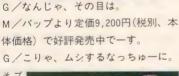
G／そうじゃ。じゃからして当然、面白い！ ワハハハハハハ!!

M／……。

G／なんじゃ、その目は。

M／バップより定価9,200円（税別、本体価格）で好評発売中でーす。

G／こりゃ、ムシするなっちゅーに。

プランバンドール・スキャンダル。その裏に隠されていた意外な事実がキースの口から明かされる。

これが最後だ!! ファンなら買え!!

ウルトラビッグファイト⑦、⑧

ウルトラヒーローせいぞろい！ ぼくらのヒーロー参上じゃい!!

G／このウルトラビッグファイト、おなじみのウルトラシリーズの名シーンを収録したもの。今まで８本発売されており、低価格で名シーンが見れちゃうのじゃ。おもちゃ屋さんで買えるのも魅力じゃの。しかも各巻、細かいデータカード入りなんじゃ。全巻そろえると、ゴーカな特典もあるんじゃ!!

バンダイより好評発売中。定価3，100円（税別）

ワシのおすすめは、8巻目の主題歌集じゃ！ シリーズの全主題歌と、メカの発進シーンなどが入っておる。

M／そ、それはいったい!?

G／特製データファイルじゃ!! これを１名様にプレゼント!!

M／さすがバンダイさん！

G／ほしい人は、207ページのおまけコーナーをよく読んで応募するんじゃぞ！

各巻とも、カラー30分。値段も全て同じなのじゃ。

ウルトラプレゼントじゃい!!

G／全８巻そろえ、応募券を送るともれなくもらえる100％データファイル！ はっきり言ってスゴイできの一冊!! お金じゃ買えないこのファイルを、バーンとプレゼントしちゃうのだ!!

ドクトル・グッチーの なんでも質問箱

M／博士、今回の質問は、愛知県の渡辺武士クンからのものです！

G／よし、読め読め!!

M／え～、「プレゼントが当たるには、どうしたらいいですか?」。だそうです。

G／ワハハ！ カンタンなこと！ ハガキの裏面にびっしりと、まじめにアンケートに答えるコトじゃ!! 最近、希望商品の番号を書き忘れるコが多いんで、気をつけるよーに！

M／渡辺クンには、西田ひかるちゃんのサイン色紙をプレゼント～ッ!! ところで博士、以前募集したプロフェッサーMの撃退方法、かなり集まってきてますよォ。

G／フフフ……よしよし！ 次号では、読者のアイデアをもとに、悪の魔王プロフェッサーMのページを粉砕しに出撃するぞォォォ――ッ!!

M／次号をお楽しみにネ！

聞いておどろけ観て笑い泣け

今月の新作ビデオ

気分は芸術映画！　でも肩はこらない 青い海のスキなパラダイス野郎は見よ

グレート・ブルー
THE BIG BLUE

CBS／FOXビデオより好評発売中。定価15,700円（税別、本体価格）

この青を見よ！　海を心から愛す男は青にとけて……。

M／キャー！　海だー!!

G／ウォッホン。若い子は元気でいいのゥ。

M／博士はそーいえば、カナヅチでしたよねッ！

G／えーいうるさいわい。

M／うるさいとはなんじゃい!!

G／……相変わらずコワイ。んじゃこのヘンで、ストーリーを紹介させてもらいます。

M／はよせんかいッ!!

G／……ハイ。えー、時は1965年のギリシア。海に潜ることが好きな２人の少年がいた。その少年たちはやがて成長し、フリー・ダイビング——素もぐりのことじゃ——の名手となった。深い青をたたえた海を舞台に、２人は各地の大会記録をぬり変えていくが、死が２人の友情を引き裂く……。

M／ぐっすん。うにゃ〜、泣けるなあ。

G／深い海に魅せられた、２人の若者の青春。美しく広がる大海原。とにかくとにかく、美しい映像がたっぷり味わえる感動の作品じゃ!!

♪海は広いぜ大きいぜ！　彼女と見るのにピッタリの作品。今年はマリン・ムービーがはやりそうな気がする……。

ともあれ、感動したい人はこのビデオを見るべし!!

グッモーニン！　ベトナム・ムービーの中でも娯楽に徹しきった作品がコレ

グッドモーニング・ベトナム

監督は「ダイナー」、「ヤング・シャーロック」のバリー・レビンソンです。

G／この映画は、数あるベトナム戦争物のなかでも、従軍ディスクジョッキーの活躍を描いた、きわめて特異な作品だったりするのじゃ。

M／今までのよーに、一兵士の生きざまを描いた作品とは、ひと味違うというワケですね。

G／ストーリーを紹介しよう。ベトナム戦争当時、米軍の士気を高めるため本国からやって来た人気DJエイドリアン・クロンナウアー（ロビン・ウイリアムス）。彼がどう人間として成長していくかを描くのじゃ！

M／ギャグあり、涙ありの、カンドー的な作品デス。ハデなシーンは少ないけど、おススメです。

笑えるシーンもいっぱいあるけど、その裏に隠されたシリアスなテーマをもチェックするのじゃ！

クロンナウアーのキャラに注目せよ！

バンダイより好評発売中。定価15,800円（税別、本体価格）

パート２の製作も決定!!
笑いと涙の感動超大作!?

バカヤロー！

みんなでワイワイ見たほうが、10倍楽しい映画じゃぞ。

M／バカヤロー!!
G／ひぇ――！　ごめんなさい!!
M／何あやまってんですか？　私、作品タイトルの紹介しただけですよ。
G／ハァハァ、いやー、そうじゃったんか。あ、いかんいかん、紹介紹介。この作品、若手の鬼才監督　森田芳光が総指揮と脚本を手がけるオムニバス映画なんじゃ。
M／オムニバス映画っつーと、子どもの好きな……。
G／そりゃオムライスだっつーの。よーするに短編映画をまとめた作品ということじゃ。この『バカヤロー！』は、現代社会でけなげに生きる、４人の男女のやり場のない怒りを描いた作品なのじゃ。４本立てで得した気分じゃ。

ちなみにパート2は、今年の夏に公開されるそうだ。

監督も音楽も、４本それぞれバラバラなのじゃ。

バンダイより好評発売中。定価13,890円（税別、本体価格）。もちろんレンタルもOKじゃぞ。

ウォルター・ヒルのハードボイルドムービーだ!!

48時間

ハードボイルド好きな人はぜひ！

M／この作品、だいぶ昔から発売されてましたけど……。
G／ワハハ！　甘い、甘いぞ!!　今回なんと3,390円の低価格で再発売じゃ!!
M／うひゃー、そりゃ安いですね!!
G／この作品、アクション映画を撮らせたらピカーの、ウォルター・ヒルが監督をやっておる。凶悪犯が刑務所を脱走した！　刑事のジャックは凶悪犯と関係のある囚人を仮出所させ捜査に協力させるが、出所期限は48時間！
M／はたして期限時間内に、ジャックは凶悪犯を逮捕できるのか!?
G／このあと『ストリート・オブ・ファイヤー』や『ダブル・ボーダー』を撮るウォルター・ヒルの原点がここにあるのじゃ!!　ところで囚人レジーを演じるのは、あのエディ・マーフィなのじゃよ。
M／少し古い作品ですけど、今見ても新しいですね！
G／それが名画じゃよ。

ビデオソフトもここまで安くなれば、おこずかいでポーンと買えちゃうね。

CIC・ビクタービデオより、好評発売中。定価3,390円（税別、本体価格）。

スピルバーグの出世作！
映画本来の面白さがある

ジョーズ　JAWS

知ってると思うが、ジョーズとはアゴのことなんじゃ。

G／まあ、この映画を知らん人はまずおらんじゃろうなあ。
M／これも低価格で再発売ですネッ。
G／この『ジョーズ』、スピルバーグの最高傑作という人が多い。計算された絶妙のカット割り（カメラの切り換えのことじゃな）、テンポのよい演出、素晴らしいカメラワーク。どれを取っても超一流じゃ。
M／ストーリーは皆さん御存知ですよね！
G／しかしこの映画を、単なるスプラッターとかと思っとる人が多いのは残念じゃ。この映画は、１人の男が海で闘い、たくましい真の男になるまでを描いた、本格的海洋冒険映画なのじゃ。
M／ロイ・シャイダー（ブロディ署長役）の出世作ですネッ!!

後半はガラリと海洋冒険アクションの連続になる！

G／しかしこの映画ほど、亜流を生んだ作品も珍しい。ワニやクマやタコなどがいたぞ！

CIC・ビクタービデオより、好評発売中。定価3,390円（税別、本体価格）。

どーせやるならデカイ商売はじめよーじゃないか！

ビッグビジネス

監督は「殺したい女」「フライング・ハイ」を撮った、コメディ界の新鋭ジム・エイブラハムズ。

華やかなニューヨークのホテルで始まる大混乱!!

M／痛快なドタバタコメディです！
G／アメリカの片田舎で、金持ちの夫婦と農家の夫婦が同時に双子を出産。ところがこの2組の双子の片方1人が、入れ替わってしまったのじゃ！
M／うーん、なんか複雑ゥ。
G／ま、そこが面白いところなんじゃ。んで時は流れて30年後、金持ち夫婦の双子はビッグ・ビジネスを一手にまかなう、ニューヨークのモラマックス社の会長になった。一方農家の双子は、ある理由でニューヨークへとやって来たのじゃ。2組の双子は、運命のイタズラから同じ高級ホテルへ宿泊する。ところが、そこで始まる大混乱!!
M／うーん、複雑なだけに、大混乱ぶりが楽しめそーだのー。ユカイな映画を見たい人向け。

バンダイより好評発売中。定価13,890円(税別、本体価格)。吹き替え版もあるヨ！

昨年、日本にもやって来た、あのオリエント急行が舞台だ

オリエント急行殺人事件

CIC・ビクタービデオより、好評発売中。定価3,390円(税別、本体価格)。

G／ミステリー物の大家、アガサ・クリスティ原作作品じゃ！　名探偵ポワロが大活躍するぞ。
M／んー、ハラハラしますね。偶然ポワロの乗ったオリエント急行で起きた殺人事件。はたして名探偵の推理やいかに!!　主演女優のイングリッド・バーグマンがキレーなんですよネ。ウットリ……。
G／少しは見習わんか。
M／よけーなお世話じゃ！　ペシペシ!!

列車という閉鎖空間で展開される推理ドラマ。事件の奥は、ぐぐ〜っと深いのだった。

戦争アクションコメディの決定版!!

ポール・ニューマンの脱走大作戦

M／キャーッ、ポール・ニューマン！　カッコイ〰〰ッ!!
G／ミーハーじゃの。時は第2次大戦初期、連合軍の5人の将軍がイタリア軍の捕虜となった。これじゃあまりにもみっともないってんで、脱走のプロ、ハリー（ポール・ニューマン）に将軍救出命令が与えられた。将軍のフリをしてわざと捕まり、5人の将軍を連れて脱走しろというのだが……。
M／キャハハ！　すっとぼけたニューマンの演技が見ものです。うにゃ〜、傑作!!

とりあえず、戦争物とコメディの両方が好きな人は、このビデオを見ろ！

CIC・ビクタービデオより、好評発売中。定価14,830円（税別、本体価格）。

G／まずプレゼントの案内をしておこうかの／　今回は2種類!!　細川直美ちゃん、サイン入りテレカ2名様、色紙5名様。そしてウルトラビッグファイトの特製ファイル（限定品）を1名様!!　官製ハガキに、①このコーナーへの意見、感想、②なんでも質問箱への質問、③ミポリンへのラブコール、以上3つのアンケートを解答の上、〒101 東京都千代田区神田神保町3−3−7昭和第2ビル(株)新企画社ポプコム編集部・Dr.グッチー6月号プレゼント係へ。6月8日の消印有効!!
M／もちろん希望商品名、住所、氏名、年齢も忘れずにネ。私へのラブコール、待ってまーす！　今年24歳!!

こんぱち&ブルックリンの映画にもいろいろある

こんぱち
ブルックリン
似合ってますね…

ドモーッ!! J.D.に代わって今月から登場のこんぱちダヨ〜ン。これから毎月、面白映画を紹介してくからヨロシクネ。さあ! それじゃ今月もスタートッ!!

THE JANUARY MAN
乙女座殺人事件

パット・オコナー監督
UIP配給
5月中旬公開

マンハッタンの連続絞殺魔を追う、コンピュータ刑事!!

ひと目会ったその日から、恋のめばえることもある。

いい味出してるケビン・クライン。

アカデミー賞にノミネートされた、前作『ワンダとダイヤと優しい奴ら』のコミカルな演技が、印象的だった主演のケビン・クライン。今回も、剽々とした、それでいてそこはかとなくコミカルな演技が二重○(マル)。

舞台は、新年を迎えたニューヨーク。そこでは、昨年から連続して起こっている独身女性の絞殺事件に、人々の関心が集まっていた。被害者はすでに11人。マスコミは、警察の無能ぶりを書きたて、批難の声は市長のイーモン(ロッド・スタイガー)に集中した。事件解決を迫られた市長は、最後の切り札として、1人の男に捜査の要請をする。

男の名は、ニック・スターキー(ケビン・クライン)。2年前、同じく警察官だった実の弟にハメられ、無実の罪で警察を追われた、かつての敏腕刑事だ。刑事として復職したニックは、相棒の自称画家エド(アラン・リックマン)、それに市長の娘ベルナデッド(メアリー・エリザベス・マストラントニオ)たちと、コンピュータを駆使した型やぶりな捜査を開始する……。

というのがお話だが、クライマックスで展開される謎解きがサエてて、思わずひき込まれてしまうことウケアイ。タイトルの『乙女座殺人事件』の意味も、そこで明かされるからお楽しみに!!

ムチウチになったわけではない。

NECのコンピュータで、犯人を推理しちゃう。

マイフェニックス

西河克己監督
東宝配給
5月13日公開

"スポ根"映画も、たまにはイイモンダ!

カメラさばきも鮮やかな、富田靖子チャン。

カメラマン志望の女の子、穴山咲子(富田靖子)はある日、アメフト雑誌から、日大アメフトチーム"フェニックス"の取材を依頼される。アメフトについて何ひとつ知らなかった咲子だったが、ファインダー越しに見る男たちの熱いプレイにしだいにひかれ始める……。

"トミヤス"のなかなかサマになってるカメラマンぶりが見もの。恋人役はホッペがおちゃめな宍戸錠の息子、宍戸開。

宍戸開とのロマンスもあるよ。

ATLANTIC CITY, U.S.A.

アトランティック・シティ

ルイ・マル監督
シネセゾン配給
5月中旬公開

落ちぶれた老ギャングと男に裏切られた女が出会った街…。

▶スーザン・サランドン
◀B・ランカスター渋い！

人間はいつも夢を語りたがる……。

アトランティック・シティは、かつては一獲千金の夢を抱いた連中が全国から集まってきたカジノの街。黄金時代には、名うてのギャングたちが競い合った、活気に満ちた街だった。

が、それも過去の栄光。今はとり壊される古い建物のように、朽ちゆく街となり果てている。

そんな街の片隅にあるアパートで、過去を振り捨て夢に生きようとする女と、過去の栄光だけにすがって、虚ろに生きている老ギャングが出会う……。

40〜50年代のハリウッド全盛期には、タフなアクション俳優として活躍したB.ランカスターが、男の哀愁とユーモア、そしてずるさを演じて絶品！

CHILD'S PLAY

チャイルド・プレイ

トム・ホランド監督
UIP配給
5月中旬公開

人形が次々と人間を襲う。米国で大ヒットのドールホラー

アンディ坊やの体に、のりうつろうとしているノダ。

ボンセより速いバットスイング。

火ダルマになっても、シツコク迫ってくる。これぞ〝燃える闘魂〟。

髪が伸び続ける人形の話とか、ワラ人形の呪いとか。日本にも、人形にまつわるコワ〜イお話はあるが、アメリカの人形ホラーも、ウ〜ンとコワイゾ。

アンディ坊やは、6歳の誕生日に、前から欲しがっていたグッド・ガイ人形をもらって大喜び。ところがその人形には、射殺された連続殺人鬼の魂が宿っていたのだった。次々と起こるむごたらしい殺人事件。アンディ坊やにも死の影が…。

オカルトっぽいところもあったりして楽しめる1本。

STEALING HOME

君がいた夏

スチーブン・カンプマン＆
ウィル・アルディス監督
ワーナーブラザーズ配給
5月20日公開

忘れられない夏……。その女は、美しく輝いていた。

楽しかったことばかり思い出す。

ボクの心を激しく揺さぶった女……。

思い出の夏……。

アカデミー主演女優賞をみごと勝ち取ったジョディ・フォスター主演の新作が公開される。

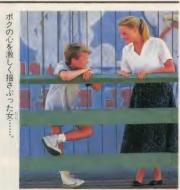
プロ野球で大活躍するビリー（マーク・ハーモン）の回想で、物語は始まる。半年前、落ちぶれて失意の日々を送っていたビリーのもとに、忘れ得ぬ女ケイティ（ジョディ・フォスター）の突然の死が知らされる。

故郷に帰るビリーの胸に、甘くせつない青春の日々がよみがえってくる。

忘れ得ぬ面影――年上の美しい従姉ケイティの数々の思い出。ケイティの遺骨を手に、それを葬るべき場所を求めて、ビリーはフィラデルフィアの街をさまよう……。

ビリー役、マーク・ハーモンは、S.コネリー共演の「プレシディオの男たち」で日本にもファン急増のハンサム。

60年代のヒット曲が、ビター・スウィートな青春をボクたちに追体験させてくれる。この映画はデート向きネ。

トイズ・ワンダーランド

TOY'S WONDER LAND

第23 当世、目覚し時計事情の巻

新生活にもすっかり慣れて、だらだらと堕落絵図の生活を送ってないか？　今月はそんなポカポカ陽気の春先、睡魔との闘いを応援してくれる目覚し時計の特集だっ。人間と時計が織りなす手練手管の熱いドラマ!?

香りで起こす!

▼"ユーカリ"、"松の香り"他、香りが選べる。服部セイコー☎03-563-2111

●麗(うらら)　(11,000円)

……ってても実際に臭覚を刺激するんじゃなくて、設定時刻に合わせて事前に香料を放出し、アラームの音で目覚めた時には部屋中いい香り。

光で起こす!

●ピッカリ806　(5,800円)

▶ストロボはカートリッジタイプで連続使用可能。リズム時計☎03-833-7317

これは名案。目覚しのアラームに慣れてしまって起きられない、とゆー慢性中毒者にオススメのストロボ内蔵目覚し。設定時刻、アラームの発振音に合わせてフラッシュが「チカチカ」点滅するっつーわけだ。これはなかなか強力!!

振動で起こす!

●ブルブル　(3,980円)

◀サイズはマッチ箱大。専用アームバンドで腕にクリップしておく。設定時刻になると振動を始める。松下電工☎03-454-6111

こちらは設定時刻になるとアラームではなく振動を起こすバイブレーター内蔵タイプ。電車の中など静かな場所で、有効に使えそーね。でも、"ブルッ"と振動するごとに「あァ、気持ちエ〜」と夢見心地になっちゃいそう

●ビブ　(10,000円)
&ビブ・トラベラ　(3,500円)

◀ビブの方はアラーム音との切り換えも可能。服部セイコー

正統派ならコレ!

●クラブラメール　(5,800円)

◀デザインもアンティーク調で深い味わい。写真は2ベルタイプ。シチズン時計☎03-342-1231

「電子音など邪道よォ」とゆー輩には、やっぱりトラッド派のベルタイプ。特殊合金の微妙なブレンド(?)がコクのある寝起きを約束。

大音量で起こす!

時計本体と同サイズのベル(!?)を使用した、いかにも大音量ってカンジの外観がナ——イス。松下電工

●非情ベル (4,900円)

●RAIDEN (5,000円)

▶外観はコンパクトでおしゃれながら音の方は「ビビ…」と強力。服部セイコー

ベル音が90dB(!?)とゆー『非情ベル』、雷の音をイメージして作られた『RAIDEN』ともに、究極の大音量タイプ。近所の人間は困るよな、オイ

高血圧気味の人に!

▶デザインは全部で5種類。サブヒロモリ☎03-279-2055

●TIME-SHOCK (3,000円)

●ウォール バンガー (5,800円)

▼ボール部分はスポンジ製なので安心して使える。シライ・エンタープライズ☎03-797-2918

いま流行りのストレス解消グッズとの合体型。両者とも球型の部分をはずして壁などにぶつけると、アラームが鳴り止むようになってて、「はっ!」と気がついたらひと汗かいて目覚めた…という設定らしい。ちょっと変わったインテリアとしてもウケそうねっ♡

声で起こす!

●ボイスメモリー (15,000円)

内蔵のICに8秒間のメッセージを録音できる。服部セイコー

●ミニサンクチュアリ (8,000円)

前号に引き続きIC音声メモリー内蔵タイプを3つ紹介。『ボイスメモリー』は自由に声を録音できるメッセージアラーム対応。彼女の声で起こしてもらえば、毎日ハッピー♡『ミニサンクチュアリ』は高原や海岸の鳥の声が流れてくる"環境サウンド"タイプ。『少年隊』はヒガシやニッキ、カッちゃんの声で「おはよう、朝だよ。少年隊だぴょ〜ん(←コレはウソ)」と起こしてくれるファン必携のアイテムだっ。河田純子ちゃんのやつを作ってほしい……(ぽっ♡)

▲プロの技術師(エンジニア)さんが全国各地から集めた自然界の音。服部セイコー

●少年隊 (8,500円)

◀少年隊のメンバーが1人ずつ交互におしゃべり。録音もできるので幅広い用途で使えそう! 服部セイコー

これは名案! 目覚し機能付き家電アレコレ

●ウォーキー KT-G710

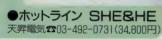
東芝☎03-457-2100 (25,000円)

「ヘェ〜なるへそ」と思わず感じちゃう、目覚し機能付きのハイブリッド家電が続々登場。東芝『KT-G710』はヘッドホンステレオにアラーム機能を組み込んだタイプで、ついウトウトしがちな電車の中などで、ヘッドホンを介して耳にアラーム音を伝えてくれる。『ホットライン』の方は、留守録コーダーと連動して、設定時間になると自動的に自分またはだれか相手)にモーニングコールしてくれるとゆーアイデア商品。ナイスセンス!

●ホットライン SHE&HE

天昇電気☎03-492-0731 (34,800円)

パ ソ コ ン だ け が ゲ ー ム じ ゃ な い

THE GAME MUSEUM

目を閉じればいつでも行ける、そこは不思議の国——。アリスといっしょにアドベンチャー。楽しいボードゲーム、『トゥーイードルダム』。今月は、それと不思議なパズルの2本立てだよ。

永遠の美少女アリス。キミもいっしょに、不思議の国でアドベンチャーしてみないか？

Twiddledum

『不思議の国のアリス』をもとにしたボードゲーム。アリスといっしょに写真を撮ろう。アリス・アドベンチャー・イン・ワンダーランド、『トゥーイードルダム』。

写真カード。場面は7つの場面が7枚ずつ。それぞれ、写りのいい写真から、露出の悪いもの、ピンボケといった写真がある（下参照）。いいものほど、点数が高い。

カメラ片手に不思議の国ウォッチング

ここは不思議の国。目を閉じさえすれば、いつでも来ることができる。チョッキを着たウサギが走り、チェシャ猫が笑う。３月ウサギたちとティーパーティー、そんなおとぎの世界……。

アリスといっしょに来たこの国で、写真を写してまわるという、ちょっぴり不思議なゲームが西ドイツ製の『トゥーイードルダム』。今月は、なぜかメルヘン&ファンタジーなんだね。

ゲームの目的は、ウサギの穴を通って不思議の国に入り、今いったように写真を撮ってまわる。そこで、いい写

コマ。カメラの形。全部で５コ。

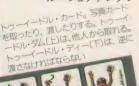
びんの絵が描かれたコマとサイコロ。プレイヤーの大きさを決める。大きさが合わないと、外の世界へ飛ばされちゃうのだ。

アリス・カード。コマを動かすとき使うもの。数字の分だけ動かせる。「豚の赤ちゃんを抱いたアリス」だけは、好きなところへ行ける。

トゥーイードル・カード。写真カードを取ったり、渡したりする。トゥーイードル・ダム(上)は、他人から取れる。トゥーイードル・ディー(下)は、逆に渡さなければならない

ボード。不思議の国へようこそ。

アリスといっしょに不思議の国へ

チョッキを着たウサギのあとを追って、不思議の国へ。カメラを片手に、さあゲームの始まり！

内側の不思議の国では、写真カードが引ける。「これは、いい写真が撮れたな」

ちょっとピンボケ（©ロバート・キャパ）。ポイントも0点。うーむ……。

真をできるだけたくさん写す、というもの。なんで写真なんだ!?　という人もいるかもしれないけど、そこが「不思議の国のアリス」。カタイことはいわないの。

で、ルールは基本的にはスゴロク。サイコロ代わりのアリスカードを引いて、その数だけ進み、着いた場所の写真カードを取る。写真カードには、写りのいいものから、ピンボケ、露出オーバーといったものまであって、いいものから順に点数がついている。となれば、なるたけ点数の高い写真カードを集めればいいんだね。そうやって同じ点数の7つの場所の写真カードを集めたら、ウサギの穴に戻ってこれる。その時点でいい写真、つまり点数の合計のいちばん高い写真カードを持ったプレイヤーが勝ちになるわけ。

そうはいっても、ここは不思議の国。移動にはちょっとしたルールがあって、まず自分の大きさを決めなければならない。それには、赤と青のびんが描いてあるコマとサイコロを使う。もし2つが一致しなければ、不思議の国の外側へ放り出されてしまう。もとに戻るには、大きさを合わせて不思議の国への出入り口のところまで来なければダメ。

ビンのコマとサイコロの色が違うと、大きさが合わなくなって、外側の世界へ飛ばされてしまう。

また、トゥーイードルという双子のカードもある。外側に追い出されたときや、外側の帽子のマスに止まったときに引くカードだけれど、再び不思議の国へ戻って来たとき必ず使わなければならないカードだ。トゥーイードル・ダムなら、他人から写真カードをもらえる。でもトゥーイードル・ディーだと、逆にあげなければならない。なかなか人騒がせな双子なんだ。

ボード、カードの絵は、『不思議の国のアリス』オリジナルの挿絵、テニエルのものを使って、とてもキレイだ。家族みんなで楽しめるぞ。

noris／ニチユー　5,300円（税別）

「豚の赤ちゃんを抱いたアリス」のカードが出れば、どこでも好きなところへ行ける。内側の世界へも戻れるんだ。

トゥーイードル・カードを持って内側の世界へ戻ってきたときは、これを使うこと。「トゥーイードル・ディーなんだよな。相手にカードを渡さなくっちゃ」

本の中のアリスたち

『不思議の国のアリス』は、もともと作者のルイス・キャロルが、講師をしていた（数学の先生！）大学の学寮長の次女、アリス・リデルに話したもの。この個人的な『地下の国のアリス』をもとに、当時の売れっ子画家テニエルの挿絵をつけて出版したのが、『不思議の国のアリス』だ。続編の『鏡の国のアリス』のほか、さらに幼児向けに書かれた『地下の国のアリス』もある。

なお、数学者だったキャロルには、本業の数学の本もある。といっても、カタイ本じゃなく、パズルっぽいもの。邦訳は、『ルイス・キャロルの知的ゲーム』（大修館書店）、『ルイス・キャロルの論理ゲーム』（風信社）。

数学者でもあったキャロル。自身でも「Game of Logical」、「Symbolic of Logic」といったパズルっぽい数学の本を出している。写真の本は、『不思議の国のアリス』のパロディーで、数学的パズルがいっぱい（社会思想社 2、369円）。

ルイス・キャロルがある少女のために書いた『不思議の国のアリス』のオリジナル原本、『地下の国のアリス』。英語の復刻版つき（書籍情報社 1、860円）。

『不思議の国のアリス』。オリジナルのジョン・テニエルの挿絵が入った岩波少年文庫版、キャロル自身の挿絵の王国社版など、いろいろある。角川文庫、ちくま文庫、講談社文庫などからも。

センス（常識）とナンセンス、これが「アリス」の中で描かれた少女の世界。もちろん、数学的な論理の遊びもね……。

ちょっと不思議!?なパズルたち

グラスパズルコレクション

矢解者（やっかいもの）

グラスに木の矢がささっている。何がいいたいかというと、どうやってさしたかを考えて、「えっ」と驚いて悩むものなの。ぶらさがっているヒモをとる、というパズルにもなる（2,000円　税別）。

不思議なごえん

これも悩んでください。言っておくけれど、接着剤などはなしよ。でも、これはそんなにむずかしくない（と思う）。かわいいガラス製のポット「トンガリくん」つき（1,500円　税別）。

なんとなく不思議!? クリスタルなパズルたち

不思議の国のゲームのあとは、こんな不思議なパズルはどうかな。東洋ガラスの「グラスパズルコレクション」。見るだけでも、ヘンな気分になってくる。そんなパズルたちだ。

たとえば「矢解者（やっかいもの）」と「不思議なごえん」。どちらも、木の矢が不条理にも突き刺さっている。「だから何なんだ!?」という気がしないでもないけれど、これは見て、「どーやって作ったんだ？」と悩むパズル。ヤッカイなシロモノだ。もちろん、接着剤は使ってないし、Mr.マリックに頼んだわけでもない。なんらかの方法で作ったモノなのだ。しかも、市販品だったりするわけだしィ。

もっとも、これらは、まだわかりそうな気もするけれど、ボクは某所でコ

カコーラのびんに刺さった同じような木の矢を見たことがある。そいつは、矢の細いところでも2センチ角ぐらいある太いもので、どうやって入れたのか見当もつかない。見せてくれた人も、全然わからない、と言ってた（その人が作ったわけじゃないのだ）。あー、ヤレヤレ……。

そのほか、知恵の輪っぽいもの、四

角いタイルを使った純粋なパズルなど、種類もけっこう多い。どれもガラスでできているがミソ。できなければ、インテリアとして飾ってしまえばいいのだ。

パズルの監修は、芦ヶ原伸之さんといって、パズルの大家。その手の本もけっこう書いている有名な人だ。ちなみにボクは、ある酒の席でいっしょになったことがある。そのときは、インチキな手品を披露してくれた。やっぱりヘンな人だ。だから、こんなパズルを作るのだ。

トリオ

グラスをつないでいるヒモをはずしてください。うーん、コレもヘンなの（2,000円　税別）。

知恵の輪

ガラス製というだけ。でもいいの、知恵の輪だから。インテリアにも最適かな？

（3,000円　税別）

おまけ

特集で見つけたちょっとアブナイ本（ほんとは、マトモな本です。念のため）。

サービスカーット！　CD-ROMアイドルコンテストの一幕（なんでPCエンジンのコーナーにないんだ？）。

お知らせコーナー

このコーナーのゲームの問い合わせ、あるいは注文などは、毎度おなじみの「奥野かるた店」まで。地方の人には、通信販売もあります。よろしくね。

〒101　東京都千代田区神田神保町2-26
Tel03-264-8031

＊87年11月号で紹介した、カードゲーム『キングスコート』は絶版になりました。ということで、来月もよろしく（今月はこれで終わりなの）。

ソフトハウスより情報満載の直行便

SOFT HOUSE EXPRESS

ソフトハウスエクスプレス 6月

今月号から、ソフトハウス通信の並びが、順不同の無作為になってしまった。原稿を早く書いてくれた順？　のようだ。

ところで、ソフトハウス通信以外のページが少なくなってきているような気もするが、あまり気にしないように。人気のあるコーナーなのに、なぜ？

CONTENTS

ソフトハウス通信

今月号のソフトハウス通信も、ソフトハウスからのホットな情報を満載してお届けする。さあ、どんな面白いことが載ってるかな？

ART DINK

PC-98用『大海令』追加マップ『珊瑚海海戦・ミッドウェー海戦』いよいよ出荷開始！　通信販売のみで2枚組3,800円。（『大海令』本体がないと遊べません。）

あなたの『大海令』が10倍楽しめるこの追加マップ、くわしくはTEL0474-77-7541まで。

光栄

今までソフトウェアに付属して、販売されていたサウンドウェアが単独で発売中です。『信長の野望・戦国群雄伝』、『水滸伝・天命の誓い』、『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』の3タイトルが、4月25日に発売されました。CDは定価2,900円、ミュージックテープは定価2,600円です（税抜き）。レコード屋さんにてお求めください。

ビッツー

いやあ、まいったまいった。やっと発売できた。何がって『首斬り館』ですよ、だんな。これがまた面白いのなんのって、もう作った本人が言ってるんだから間違いなし。何？　それが一番あてにならないって？　まあ見てごらんなせえ！　絵はきれい、シナリオはいい。RPGシーンまである本格派時代劇だぜ。

B.P.S

4月16日、当社主催のテトリスゲーム大会に多数ご参加いただき、ありがとうございました。その際、かねて雑誌等で告知していた参加賞のテレホンカードを、当社の都合で他の賞品に代えさせていただいたため、ユーザーの方々にたいへんご迷惑をおかけいたしました。心からおわびいたします。ごめんなさい。

ハミングバードソフト

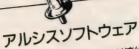
特ダネだ！　号外だ！　スクープだ！　今話題ふっとうの、小説・CD・カセットブックでも大人気のゲーム…そう、あの痛快丸かじりRPG『ロードス島戦記』がPC-88VAに登場するんだ。5月13日発売の早わざに驚いただろうが、パーンやディードリットが全国のパソコンショップで13日にお待ちしています。

マイクロキャビン

お誕生日おめでとー！　どうもありがとう♡　そう、今日は私の2●歳の誕生日！　全国的に5月8日生まれのみなさんオメデトウ！なんのこっちゃ…。なにしろ誕生日もやってきてXaKの発売日も近づいてきてメデタいことづくめだ！つ…ついに手にするときがやってきますね、ホ・ン・トについに…！みなさんお待たせしました！

T&Eソフト

みなさんゴールデンウィークぼけはもう治りましたか？　ここらで気を引き締めておかないと、そろそろテストの時期がやってきますよ。なんでこんなことを言うかというと、テストの点数が低いと新作ソフトを買ってもらえない…と心配したからです。来月にはタイトルをバーンと発表するんで、それまでがんばって勉強してね！

アルシスソフトウェア

X68Kユーザーのみなさんは連休の間、『スタークルーザー』ですばらしい宇宙の旅を楽しまれ、今ごろはヒーロー気分でいるのではないですか。今回はX68Kの性能だからこそ可能だという新しいアイデアが多数追加され、このソフトこそがハードを生かしたゲームといえると思います。まだプレイしてない人はすぐにショップへ！

日本コンピュータシステム

そういうわけで、左右からサラウンド方式で果てるともなく続くキーボードぶったたき音の中でこの原稿を書いています。ところでみなさま5連休（ひょっとして9連休？　うまくやったな、このやろ）はしっかりと遊びましたか？としらじらしく書いている私は、新人が増えた分だけ古顔になりつつあります。

クリスタルソフト

全国のX 1ユーザーのみなさま、たいへん長らくお待たせいたしました。ついに『アドヴァンスト・ファンタジアン』の移植版を発売しました。もちろんX 1全シリーズ対応です。ただし漢字ROMと純正2ドライブが必要です。それから、FM音源ボードがないとBGMを聞くことができませんが、よろしくお願いします。

ウルフチーム

ユーザーサポートのOGAちゃんは泳ぎに学校へ行きました。僕は代わりに電話番をしています。浅沼さんは開発室でプログラマーの人たちを見張っています。僕には見張りがいないので気が楽です。小赤川さんはカゼでお休みです。小泉さんも倒れてしまいました。『ミッドガルツ』MSX版は近日発売です。

クエイザーソフト

みなさん、こんにちは。最近、『どろろ』の迷路が抜けられないという声が多いので、今回はふすまの色迷路のマップの描き方のコツを書いておきます。まず、マップの大きさは8×8で、上下左右がつながっています。それから、四方が緑色の部屋は1か所しかないので、そこを基準にするとよいでしょう。

ザインソフト

PC-88、98のユーザーに速報。近未来を背景に展開されるバイオレンスRPG『ガルフ・ストリーム』が発売されます。中世の西洋タイプのRPGにあきた方、経験値をためるだけのRPGにあきた方にぜひおすすめします。会話にアニメを使いアドベンチャー感覚でRPGを楽しめます。98版が今月中旬、88版が下旬予定。

日本クリエイト

プロ野球開幕して1か月たちました。あなたのお気に入りのチームはどうですか？　がんばってますか？『野球道データブック'89』で予想するのもいいよ！　『双六野球道』でお気に入りの選手をパワーアップしてボカスカ打たせるもよし、マジメに試合するもよし。とにかく『野球道データブック'89』を買ってほしい。

ポニーキャニオン

SFのウォーシミュレーション『アスガルト』はもう楽しんでいただけました!?

MSX2ユーザーには待望の『ファンタジーゾーンII』が5月21日に発売されます。MSX2ながらドットスクロールを実現した快心の仕上がりです。また同じMSX2で、アクションパズルゲームの制作も着々と進行中。こう御期待。

ブロダーバンドジャパン

先頃亡くなられた手塚治虫先生の『ライオンブックス』などを読み返したりしております。いいですね。しりあがり寿さんの『エレキな春』『おらぁロココだ』『サラリーマンの魂』。これもまた、いいですね。いいマンガやいいゲームに出会うと元気が出ます。新作ゲーム『ウィングス』もそんな作品にすべくフルパワーをかけて開発中。

ゲームアーツ

4月に行われた松下「MSX SPRING TOUR'89」でのミニ4駆レースで、ゲームアーツはみごとに優勝しました。この日、このときのためにプログラマーたちが目を輝やかせながら組み立てや改造に盛り上がりました。ちなみに平均年齢23歳。みんなもウチの連中のように、いつまでも遊び心を忘れないでね。

ブレイングレイ

「僕はごきぶり！」「私はさんしょううお」「うーん…こいのぼりなかぁ」これに生まれなくてよかったなーってものの会話でした。なんだか……名指しで出てしまった生き物くんたち、かわいそ。よい子の私はみんなが次に生まれ変わると き、そうなることを願ってやみません。いやなものでも、なってしまえば楽しいかも。

コムパック

パソコンショップで、「おや？」と思うゲームソフトがあった時、手に取ってながめることはあっても、その場で買うってことはあまりないよね。ジャケットだけ見てレコード買うことがないのと同じだと思う。発売前後に、そのソフトに関する情報をどんどん流さないと、数あるソフトの中から選んでもらうのは、むずかしいよね。

コナミ

なにっ。「MSX2『魂斗羅』の発売が延期。原因は、バグではない」だとっ。うおぉ〜っ、怒れ読者！　いくらICが不足しているとはいえ、これはメーカーの横暴ではないか。そー思わないか、諸君。怒りに燃えて、新しい発売日「5月26日」には、5,800円持って店頭へ走れ。おっと、消費税分を忘れるんじゃないぞ。

リバーヒルソフト

「リバーヒルウルトラクイズ！」JBシリーズ第3弾『D.C.コネクション』のD.C.は何の略でしょう？　答えを書いて送って下さい。正解者の中から10名の方にJBペンセットをプレゼントします。どんどん応募してね。『D.C.コネクション』移植第1弾はPC-88版に決定！　X68000、MSX版の方もうちょいお待ちください。

S.P.S.

X68000版通信ソフト『た〜みのる』がパワーアップして登場します。また、バージョンアップサービスも検討中です。X68000の話題を始め、SPS-NETでは見て得する情報が盛りだくさん。一度SPS-NETをのぞいてみてはいかが？　電話番号は0245-46-1167です。よろしくネ!!

エニックス

PC-98版『アンジェラス』の移植が進んでおります。この98版は、単なる移植ではありません。ブライアンとエドガーの出会い、ブライアンとエリスの関係などがより明確にわかるようなエピソードが追加され、新たに邪教集団の首領が登場します。5月26日、5インチ・3.5インチで発売予定です。

ソフト屋しゃんばら

『ごくらく天国』おめみえ之巻。もう出ているころかもしれませんねぇ。とにかくメチャ明るくてノリとギャグいっぱいのエッチなRPGです。だってHPは明るさ、MPは愛なんですもの。きれいな女の子がスッゴクかわいく脱いでくれるのがステキ!!　へんなイヤラシサが全然ないからすごーくサワヤカ。女の子にも絶対おすすめよ。

ソニー

近ごろめっきり春らしくなりまして、ぼんやり外の景色などを眺めていると、忘れていたことをフト思い出したりしてしまいます。いかんなーこんなことじゃ。

そうさ、あんないやなソフトのことなんかみんな忘れちまおうぜ。な！　みんな。でもスミマセン。野球とゴルフは、発売延期です。

ビクター音楽産業

桜がさいた。プロ野球も開幕。そしてゴールデンウイークもやってきた。今年は花粉症に悩まされることもなく、ポカポカ陽気にボーッとする毎日が続く。うーん！　平和なのだ。あっ！　そうだ。『雀豪2』の発売ももうすぐだ。バンザーイ！　でも、平和な日々は3日続かない。今日から新しいプログラムに挑戦だ。がんばるぞー！

日本テレネット

今月12日にテレネット初のパズルゲーム『めいず君』PC-88SRが発売されます。これはコンストラクション・ツールですから、プレイヤーが自由にマップをつくることができるのです。もちろん、サンプルマップも多数収録。すでに発売されているTELENET MUSIC BOXともどもよろしくお願いいたします。

ツァイト

68版『ねじ式』の続報です。グラフィックもほぼ終わり、現在デバッグの段階に入っています。68版は98版よりもアニメシーョンが多くなり、効果音にPCMなども使われていて、「なかなかX68Kしてるじゃないか」というできになっております。いろいろオマケもついて5月末発売予定です。

アスキー

『カオスエンジェルズ』のMSX2版の発売日が5月19日に決定しました。88版よりモンスターの種類が増え、FM-PACがあればFM音源でBGMが楽しめる。あとそれからステッカーのおまけつき、よかったよかった、7,800円です。それと、『ウィザードリィ4』のFM77版も5月中に出せそうなんで、ひとつよろしく。

G.A.M.

G.A.M.ではシナリオ集の通販にかかる消費税と送料はサービスしちゃいます!!　価格分の郵便小為替だけですむから間違えないでネ。ちなみにシナリオ集は『イリュージョン』が1,500円、『バンディッツ』が2,000円です。お問い合わせは、下記までどうぞ。

☎03-736-6879　お待ちしてまーす!!

マイクロネット

こんにちは、パプコパです。今（4月10日）は、北海道でも春になったな～といった感じです。

私にはゴールデンウイークがあるのだろうか？　現在、夏発売予定ソフト製作中です。タイトルはまだヒミツですが、知る人ぞ知るゲームです。年末予定も制作中で、こちらはかわいいキャラが動き回るものを予定しています。

スタークラフト

B.P.Sのヘンクさんにもらった X68K用の『テトリス』はとてもよい仕上がりでした。Mac 2 用よりもよくできています。TOWNS用も期待しています。そういえばTOWNS用の『ダンジョン・マスター』が出るらしいですね。なんかラインナップがすごいものになっていきそう。

ボーステック

クリスタルソフトが、『クレアスター』は面白いと言っていました。ありがとうございます。

『ファンタジーIII』MSX₂版いよいよ6月10日発売です。完成度はバッチリです。

『銀英伝』はもうプレイしましたか？　シミュレーションシステムのできもよく『銀河英雄伝説』ファン以外の人にもおすすめです。

ウィンキーソフト

こんにちは。私はこの4月より「ウィンキーソフト」に音楽担当で入社した新入りです。その私が、今職場で熱中しているのが『音知くん』なのであります。まだ未体験の人、年度が変わって5月病になっている人、ぜひ自動作曲にトライしてみてね。コンピュータの奏でる、キュートで能天気？　なサウンドで疲れも悩みもぶっとぶ！

呉ソフトウェア工房

4月28日にPC-88VAの『ファースト・クイーン』が発売になりました。VAユーザーの方、ぜひ買って下さい。PC-98版と比べてください。ほとんど同じですよ。その他のPC-88ユーザーの方、現在新作開発中です。それから、X68000ユーザーの方、もうすぐ『ファースト・クイーン』の移植が終わる予定です。かな？？？？

ハート電子産業

新作情報です。今度のゲームは笑って許してね、のパロディです。それも有名ソフトハウスのヒット作品を大胆にもパロディしちゃおうっていう企画です。

その名も『探偵団X』！

98と88で6月発売を目指してがんばっています。かつて見たことのない大胆アニメーション、それもシナリオ3本組なのだ！

工画堂スタジオ

『時空～』の98とMSX₂が3/24に発売になった。注目を浴びたソフトだけに評判がよい。進学のお祝いにコンピュータを買ってもらった人がたくさんいると思うが、このソフトはそんなパソコンゲーム初級者にはもってこいの作品だ。工画堂の看板を信じてぜひ遊んでもらいたい。君たちの期待は絶対に裏切らない！ユーザーサポートも完璧だ。

コスモス・コンピューター

打ち方のクセがデータとして記録ができてしまう麻雀ゲーム『麻雀武蔵』をおすすめします。コーヒーカップ片手に、観戦モードで自分の分身の戦いぶりを眺めながら静かなときを過ごす。そんなアダルトな遊び方も、たまにはいいかもしれませんね。X68000版も、まもなく発売されます。

システムサコム

さあさあ、おまたせ！　PC-88用『VALNA（ヴァルナ）』がとうとう発売されます。シナリオにノヴェルジェネレータを搭載した、本格アクションアドベンチャーゲーム『VALNA』。買うしかないですよ、コレは！　そんでもって『ソフトでハードな物語2』のFM-TOWNS版がそろそろ……とゆーカンジです。

パック・イン・ビデオ

先月号でご案内致しましたPC-98版『実戦ビリヤード』の発売日を6月末に変更させていただきます。より内容の充実したゲームに仕上げるべく鋭意努力しております。ご期待ください。

MSX₂版『ザ・ゴルフ』も発売延期でご迷惑をおかけしておりますが、5月には発売できると思います。よろしくお願い致します。

日本ファルコム

これを書いている現在、私は『スタートレーダー』98版のデバックをしています。内容には変更はないのですが、ディスク2枚組とコンパクトにまとまりました（最近98ユーザーになった私はうれしい！）。音源ボードをつけていない人のためにBeepで音を鳴らそうと、プログラマーの富さんは奮闘中です。励ましの手紙待ってるよ。

アーテック

消費税が4月1日から始まって、アーテックの製品にも3％がかかるようになってしまいました。お買い上げになるときは、店頭で加税されますので注意して下さいネ！

『ダークレイス』は6月～7月発売にむけて、今度こそ遅れないよう必死で作っています。めずらしく今のところ、予定どおりに進んでいます。

システムソフト

新感覚、キャラクター・パフォーマンスゲーム『遊兎伝』を制作中です。グラフィックスはアメリカ的。謎解き風なウサギのゆーと君の冒険はファンタスティック！ 発売は5月下旬予定。お楽しみに。

『マップオブザユニバース』(やのまん社)は星座のジグソーパズル。星が蛍光塗料になっていてインテリアにおすすめです。

バショウ・ハウス

着々と完成に向かって進行している『エメラルド・ドラゴン』。もう、オープニングも完成し、マップさえできあがれば……というところまで来ているのだが。

発売さえされれば、メチャクチャ面白いこと間違いなしなのである。

というわけで、『エメラルド・ドラゴン』をヨロシク!!

シンキング・ラビット

『倉庫番パーフェクト』発売のお知らせに、多くのお便りありがとうございます。発売は7月以降になります。もうしばらくお待ちください。それから早速、自作の倉庫面を送っていただきました大阪の楽義雄様、他多数の方々には選考のうえ、採用させていただきます。倉庫番のうもれた作品がありましたらお送りください。

デービーソフト

X68000用『まあじゃん2』のくそリアリズムのエキサイト画面楽しんでくれター。今回は68000用だけのニュース。まずお待たせ！ データ集が「TAKERU」から出るよ。8人のかわいこちゃんと、キーワードであと2人。これ知っていた。その他にKで彼女がドバーッと特大ズーム。他にも隠れ技ドバドバ。見ッけたら報告すべし！

HOT-B

ラリホー！　いい季節になってきやしたじゃあーりませんか。お日さまポカポカ、そよ風ソヨソヨ、こりゃあまさにゲーム日和だねい。さあ、『モンモンモンスター』やろうぜい。あのデンドロなAVが君の部屋にさわやかな風を送ります。さて、アドベンチャーゲームを企画してます。タイトルは未定で、夏までには発売予定。待っててね。

ホビージャパン

さて、とりあえず『リングマスターII』は納期を守りましたが…けっこうつらかったりする。正味3か月だもんなあ…どうしてできたんだろうととっても不思議。やっぱりキッチリ6か月かけてゲームを作りたいとつくづく思ってしまうワケです。シナリオは私含め4人の人間に手伝ってもらってかなり楽をしたけれどね。次はX68！

「サバッシュ」CD化

というわけで、X68と98に移植が進行中の「サバッシュ」が、「サバッシュ全曲集〜ALL SOUNDS OF ZAVAS〜」と題してCD化されることに決定!!

全曲X68音源使用のド迫力サウンドをお届けすることとなった。

「サバッシュ」に収められた全21曲のBGMに加え、オープニングとエンディング、それぞれを組曲としてアレンジ。こいつは、ハンパじゃないゼ！　って感じなのだ。

この原稿を書いている時点で、ボクもまだ聴いてはいないのだが、Goodであることは間違いなさそう。

ゲームのほうをやり込んでいる君も、大感動。ゲームをやったことない人なら、「サバッシュ」をすぐに手に入れたくなってしまうだろう。

とにかく、みんなに一度は聴いてみてもらいたい。

きっと、ゲームを作ったスタッフたちの熱い思いが伝わってくるはずだ。

そう、ゲームっていうのは、作り方しだいで、どんなものでもできてしまうものだから……。

そして、君たちの心の中に「サバッシュ」のあの広大で美しい世界が、満ちあふれてくれれば……。

ポリスターレコードより、5月25日発売予定で、CD2,472円（税込価格）、MT2,163円（税込価格）となっている。

問い合わせは、ポリスターレコード TEL 03-406-8161まで。

トピックス

ガハハハッ／ 先月号で、このリードを読んでいる人からのハガキを募集したら、なんと来たのである。みんな、ありがとう／

ゲームミュージック CD/MT単体発売！

『信長の野望・戦国群雄伝』『水滸伝・天命の誓い』『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』

シミュレーション・ゲームのトップ・メーカーとしてつねにコンピュータ・ソフト業界の注目を集めてきた光栄が、ゲーム・ユーザーの熱い声に応えて、『信長の野望・戦国群雄伝』、『水滸伝・天命の誓い』、そしてファミコン版が近々発売予定の『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』を、なんと３タイトル同時にCD、ミュージックテープとして、ポリドールレコードから、４月25日に単体発売してしまったのである。す、すごい。

当然、これらのサウンドウェアは、さらにグレードアップされていて、ユーザーの期待を裏切らないできに仕上がっている。

お値段の方は、各タイトルともCD2,987円(税込価格)、MT2,678円(税込価格)となっている。

全国有名レコード店で、絶賛発売中なのである。

☆内容紹介

『信長の野望・戦国群雄伝』

群雄入り乱れる戦国の世を、ときに激しく、ときには優しく包み込むオリジナル・サウンド。単なるゲームBGMの焼き直しではない、音楽ファンの期待に十二分に応えられる作品。収録曲は全部で８曲。

『水滸伝・天命の誓い』

天命を受け、梁山泊に結集した108つの星。アレンジャーに巨匠前田憲男を迎え、この壮大な『水滸伝』の世界をぜいたくなサウンドで余すところなく表現した。超一流のスタジオ・ミュージシャンたちが奏でるゴージャスな音のシャワー。収録曲は全部で８曲。

『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』

広大なモンゴル高原に土煙をあげて疾駆する騎馬隊。新曲「時のメモリー」も追加して、さらに充実。強力にグレードアップしたサウンドウェアを聴き逃す手はない。収録曲は全部で11曲。

またまたファルコムサウンド

『スター・トレーダー』

ファルコム・レーベル第３弾として、キングレコードより発売がされた『スター・トレーダー』。

ファルコム初のシューティング・ゲームということで、ゲーセンに負けないバリバリのシューティングサウンドに仕上がっているのだ。

今回のスーパー・アレンジ・バージョンの編曲には、元〝スペクトラム〟の奥慶一（作・編曲作品、高橋真梨子「桃色吐息」、大野えり「Who Are You?」、ビートたけし「哀しい気分でジョーク」他）を迎え、ゲスト・ミュージシャンには、同じく元〝スペクトラム〟のドラム、岡本敦男、そしてベースの土方隆行、その他ベースに美久月千春、ギターには大谷レブン、士方隆行などの超豪華メンバーを迎え、エキサイティングなアルバムに仕上がっているのである。

というわけで、このスッゲェ〜／ サウンドを楽しんでもらいたい。

４月21日発売のレーベルタイトルは、『MUSIC FROM スター・トレーダー』。

スーパー・アレンジ・バージョン全６曲に加え、オリジナル・ゲーム・サントラ全28曲が収録されている。

お値段の方は、CDが2,843円(税込価格)で、CTが2,369円(税込価格)となっている。

GSM CAPCOM 第2弾!!『ストライダー飛竜』

5月21日、女性4名によって構成されたゲーム・ミュージック・バンド「アルフ　ライラ　ワ　ライラ」の2作目のアルバム『ストライダー飛竜』が発売される。

今回のアルバムには、3月1・2日のAOUショーに出品され、話題を呼んだカプコンの新作ゲーム『ストライダー飛竜』と『天地を喰らう』のサウンドを収録。

どちらのゲームもゲーム・ファンの前評判の高い作品で、またファミコンへの移植など、今後、音楽の面でも注目されるゲームであると思われる。

SSTBAND(セガ)、ZUNTATA(タイトー)に続き、サイトロンレーベルが放つ3番目のアーティスト「アルフ　ライラ　ワ　ライラ」(アラビア語で、千夜一夜という意味)。

カプコンのサウンドスタッフ4名からなる世界初の女性ゲームミュージックバンド。

クラシックの作曲・演奏を学んだ人から、ロック好きまでメンバーそれぞれの多種多様な個性がうまくミックスされた繊細かつ独特な音楽スタイルが特徴なのでR。

前作『大魔界村』では、弦楽4重奏(バイオリン×2、ヴィオラ、チェロ)によるアレンジを試みるなど、幅広い才能を持っている。

『ストライダー飛竜／アルフライラ　ワ　ライラ—G. S. M. CAPCOM 2』の聴きどころ。

『天地を喰らう』は壮大な中国のイメージと、原作の本宮ひろ志氏の漫画の勇壮なイメージをミックスし、アップテンポな作品に仕上がっている。

『ストライダー飛竜』には、2つのアレンジ・バージョンを収録。「アルフ　ライラ　ワ　ライラ」の声を幾重にも重ね合わせたヴォイスミックス・アレンジと、アフリカの民族打楽器をフィーチャーしたパーカッション・アレンジが聴きどころ。

お値段の方は、CDが2,627円(税込価格)、MTが2,359円(税込価格)となっている。

プレゼント

海外編
OVERSEAS SPECIAL VERSION

「ガ！　ガガー、ピー。ナンシーより緊急連絡！……」

と、ほんの数か月前まで、ゲーム・センター(略してゲーセン、アーケードともいう)で、大流行した激突カーアクションゲーム『チェイスH.Q.』。

知られていないと思う(事実、ボクは全く知らなかった)が、このゲーム、海外へと進出して、かなり当たったようだ。で、その海外編(英語で書くと、OVERSEAS SPECIAL VERSION)のテープを、読者のみんなにあげてくださいと、ポニーキャニオンの松本さんにもらっちゃったのだ。

では、みんなでいっしょに「松本さん、ありがとう！」

というわけで、なんと5名にこの『チェイスH.Q.』のテープをプレゼントしてしまうゾ！

どうしてもほしい人は、ハガキに、住所、氏名、電話番号、そして(ここが重要！)君たちの知っているポニーキャニオンのことを何でも書いて、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第二ビル4階(株)新企画社POPCOM編集部「松本さんアリガトウ」係まで。

ちょっと紙面が余ったので雑談を。

最近、雑誌内容が急激に変わりつつあるPOPCOM。この半年の間に、その内容の変わったこと変わったこと。とくに、モノクロのページは、自分たちの本だからほめるわけじゃなくて、本当に面白くなってきている。

次に何が起こるのか、全く予想ができない。だから、みんなもPOPCOMのモノクロページには、注意しよう。

飯島さんは別にコーナーを持ってしまったし、「なんでもソフト探偵団」にしだいに食われていっているような気もするこのページの運命やいかに？

爆走パソコンQ&Aサーキット

オレは歌を歌うのは大好きだ。長渕剛の「乾杯」、ありゃーいー曲だよなー。かたーい絆に一思いを……おっと、思わず歌っちまったぜ。先日もダチと2人でカラオケスナック行ってバリバリ歌っちまった。曲とゆーとだな、まず「乾杯」、続いて「チャンピオン」で気合ィ入れて、「熱き心に」「遠くで汽笛を聞きながら」「BURAI」そしてトドメの「とんぼ」や。オレは谷村新司や長渕剛みてーな骨っぽい曲が好み。歌うときも思いっきりやで。テレたらアカン。好きな曲を心の底から歌ってりゃ、店のみんなも聞いてくれる。最後にゃいつも店中で盛り上がるんやぞ。知らねー客から今の歌よかったヨなんて言われっとサイコーだね。さーみんな、歌を歌おうぜっ。思いっきりマジでよ。

「北の国からスペシャル」見てつい歌っちまったけど、一方そのころコマグンはといえば何とイタリアGPで優勝してしまったのだ。読んでて胸が熱くなったぜ。パソコンサーキットもバトル全開じゃあっ。

Q たとえばキャラクターをGET@でCH%という配列にとりこんだ場合、あとから中を見ようとFOR~NEXT文で表示しようとしましたけどエラーになります。前の質問とあわせて教えて下さい。

```
DIM CH%(383)
  ⋮     ⋮
FOR  I=φ  TO 383
PRINT CH%(I);
NEXT
```

兵庫県／BEL

A おう！　ヒロシ（トオルの方だっけか？）のイラストでガン飛ばしたワリに情けねー質問だぜ。配列の中が見えねぇ？ そんなハズねーぞ、ちゅーワケでさっそくゴチャゴチャとっ散らかってるマシンルームで試してみた。「ポプコム」は今本棚の大移動を決行中なのでどの部屋もメチャクチャ。その混乱の中からマシンとマニュアルを掘り出さにゃーならん。で、出てきたヤツは88FR、プログラムを見せよう。

```
10  DIM CH%(93)
20  CIRCLE(10,10),5
30  GET@(0,0)-(19,19),CH%
40  PUT@(320,100),CH%,PSET
50  FOR  I=0  TO 93
60    PRINT HEX$(CH%(I));"␣";
70  NEXT
```

これでエラーはナイ。ちゃんと配列の中が見えたでオイ。HEX$をつけないでもやってみたけど、これもちゃんと動いた。そっちのプログラムは配列の大きさ宣言がちゃうのとちがうのか？配列宣言で使うのは〈必要なバイト数〉じゃなくて〈添字の値〉の方だぜ。

配列の中味についてはいくつかヒントを出しとくから自分で調べてみてくれや。カンタンだからすぐわかるで。

§ひんと・その1§

配列の添字0にはGET@した横のドット数、1には縦のドット数が入ル。

§ひんと・その2§

1ドットだけのGET@~PUT@をして配列の中を見てみるべし。その際ドットの色をいろいろ変えてみる。なお、配列内容を見る時はHEX$を使って16進数で見た方がヨイ。たいていのBASICではRGBの3原色でそれぞれ1ドットに1ビットを使っているため。

これでもわかんなかったら、やってみた結果と使ったBASICを書いて再度このコーナーに挑戦すべし。

あ、忘れるトコだった。BELさんからはもう1枚ハガキもらってる。内容は同じくGET@の配列のコトとFM77AVでの配列の大きさの計算方法について。ここでついでに答えちまおう、と思ってF-BASICのマニュアルを開いてみたら、ナ、ナントGET@の配列の計算法が載ってない！　なんじゃこりゃー。オイ富士通！　なめとんのかワレ。よく見たらマニュアルの頭の方に、これ以上くわしい説明は別売の文法書でなーんて書いてある。ちょっとヨーなんてゆーかヨー……ふざけてるぜ。きっとパソコンのことなんてマジで考えてねーんだろーね、ココは。

しゃーないから電話して聞いてみたヨ。次に載せた式の値をそのままDIM文の配列宣言に使ってくれ。こっちのテストではOKだったかんね(F-BASIC Ver3.3でのハナシ)。

GET@Aでの配列の大きさ(4096色時)
=INT((縦のドット数＊横のドット数

＊２＋ａ－１)/ａ)

ａには配列が整数型の時２、単精度で４、倍精度で８が入る。

８色あるいは400ラインのグラフィックでは、INT((INT((縦ドット数＊横ドット数＋７)/８)＊３＋ａ－１)/ａ)ぢゃ。ａは4096色の時と同じちゅーワケや。

ちっとくやしいけれど例の文法書のコトも書いとこう。

「F－BASIC V3.φ/3.3/3.4　文法書」定価1,800円也。

富士通のショールームかマニュアル通販センターで取り扱ってるそうな。

そっから、昔からポプコム買ってるそーだけどネ瀬……おっといけないBELさん。確かに今のポプコムはゲーム＆アミューズメント雑誌。パソコンだけじゃなくもっといろんな「遊び」を取り入れちゃおうというワケ。いまだにプログラムってカンジで書いてんのはこのコーナーとミュージックパビリオンくらいじゃねーかな。今んとここのコーナーやめれってプレッシャーはねーけど、ガンバルけんハガキくれよな。

Q BASICに関する質問なのですが、グラフィックで書いたキャラ同士がぶつかった時の判定はどうしたらよいのでしょうか？　機種は98です。

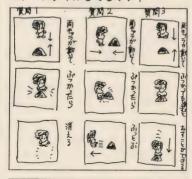
長野県／COMPLEX

A いやー、ハガキに書いてくれた絵があんましいいもんで思わず（ほとんどそれだけのために）載せてもうたワイ。なまじ絵が凝ってなくてシンプルなとこがイイ。本人も二度と書けないよーなアニメキャラのコピーよりこっちの方がオレはずっと好きだぜ。

ご質問はやっぱしグラフィック。みんなGET～PUTやらPEEK～POKEでひっかかるんだろーね。ちょっとおっかないもんな、こーゆー命令って。

COMPLEXさんはポプコム89年４月号のこのコーナーは見たかナ？　ゲーム作りのトラの巻ってなトコロで書いてみたんだけどね。

結局質問１も２も３も画面上やハードの問題じゃあない。98じゃMSXみたいにスプライト使うことないけん。でどうすっかってーと各キャラのPUTする座標をプログラムの中で変数として自分で管理するワケだ。質問１なら人キャラの１番下のＸＹ座標を山(石か？)の上の座標と比べて人キャラの方が下（Ｙの値が大きい)時、山の上に背景をPUTして消しちゃうワケ。わーったカナ。

しかし、この絵はオモシロイね。COMPLEXさんもこの絵みたく花形ヒサシ型ヘアースタイルしてるワケ？

Q おととしの年賀状を見つけたから送ります。僕はPC-8801mkII MRをもっています。BASICはマスターしたつもり？　ですがPEEKとPOKEではキャラが何にあたったかはんていできるそうなのですが（テキストで)、わかりません。80行と40行の場合とか分けて教えて下さい。

長野県／六川泰海

A PEEKってのは「のぞき見」、POKEは「突っつく」の意味。なーんかやーらしーのーぷぷっ。BASIC作ったんはたぶんアメリカ人だろーけど、LOOKなんてしなかったところにそこはかとないスケベ心が感じられたりして……うっ思わず白中夢してしもた。

で、何を突っついたりのぞいたりするかってーとメモリーなわけだなコレが。ぜんぜん色気もナンニモナイ。

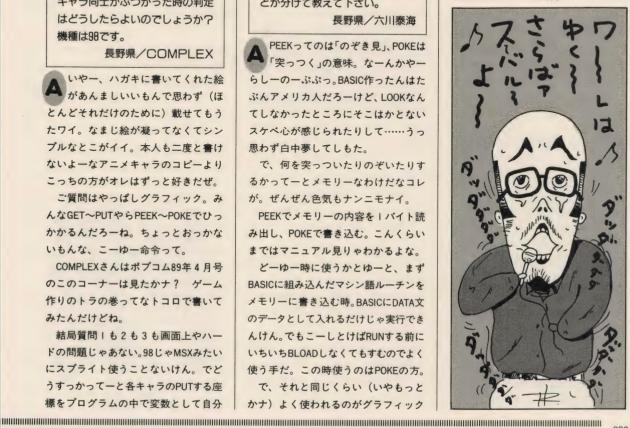
PEEKでメモリーの内容を１バイト読み出し、POKEで書き込む。こんくらいまではマニュアル見りゃわかるよな。

どーゆー時に使うかとゆーと、まずBASICに組み込んだマシン語ルーチンをメモリーに書き込む時。BASICにDATA文のデータとして入れるだけじゃ実行できんけん。でもこーしとけばRUNする前にいちいちBLOADしなくてもすむのでよく使う手だ。この時使うのはPOKEの方。

で、それと同じくらい（いやもっとかナ）よく使われるのがグラフィックやテキストVRAMへのアクセスなのぢゃ。VRAMってのは今の画面の状態を記憶してるところで、ここに書き込まれたデータがそのまま画面に出る。

このVRAMは、88シリーズの場合テキスト用(テキストVRAM)とグラフィック用(GVRAM)の２種類が用意されておる。GVRAMへのアクセスは、メモリーを切り替えたりせにゃならんのでBASICからではちとメンドーだけど、テキストVRAMの方はBASICが動いてる状態でそのままPEEK、POKEができるんや。

このへんをもちっとくわしく話すと、テキストVRAMはFRやSR系の場合F3C8～FF7F番地までに当てられている。１バイトに画面の１文字が対応しており、メモリー上はアスキーコードで格納されるしくみ。マシンはこの内容を常にハード的に読み出して、アスキーコードから画面上に出す文字を得てそのまま表示する。

画面とメモリーの対応は、画面左上がFC38番地、右上がＦ417番地、次の行の１番左がＦ440番地とゆーぐあいに画面上の１行目から25行目までが順にテキストVRAMの各バイトに対応している(80×25行モードの時)。

さて1行目の終わりはF417番地、2行目の始まりはF440番地、ではその間の40バイトは何に使われてっかというと、アトビリュートを表すために使われるんや。

このアトビリュート（属性の意味）ってのは、文字の反転表示や点滅表示などの情報のコト。アトビリュートエリアは2バイトで1組になってて、1バイト目で横の位置、2バイト目で属性の種類を表してるワケだ。ちょっと話がわかりにくくなったけど、自分で紙の上に画面の図を書いてアドレスをふってみればわかると思う。

自分がアクセスしたい画面の位置からアドレスを計算してそこにPEEK、POKEしてみてくれ。試してみればすぐ、ナーンダこんなことかってわかると思うヨ。

質問の中ではテキストグラフィックをやりたいみたいだけど、画面上の位置とテキストVRAMの番地の関係さえわかってれば大丈夫。40モードの場合の対応とかは番地がズレたりすっけど、そのへんは自分で調べてみてくれや。ちなみにテキストVRAMから1文字読み出して表示するならPRINT CHR$(PEEK(&H番地))でOKじゃ。

画面上でキャラがぶつかったかどーかなんてのもアドレスを比べてみればすむこったい。別にハードで教えてくれるワケではないかんね。GET～PUTのところでも話したけど自分のプログラムの中で各キャラクターの位置をちゃんと管理するしかないんだぜ。

ピットイン ねっとわーく

これも最近コンピュータに限らずよく聞く言葉だよな。なんかひびきがカッコいいし。

今のパソコンはRS-232Cとか標準でついてるし、ソフトもいっぱい出回ってるからパソコンネットやるのもずいぶん楽になったネ。読者の中にはポプコムネットやってる人もいるだろーし、そんなに抵抗感なくなったよなー。

で、今月も先月に引き続き、大型コンピュータの話。

コンピュータ会社で会社員してたころ、使ってたマシンにはもともと本体にネットワーク機能が組み込んである。アトはコンピュータ同士ケーブルでつなぐだけってカンジ。で、これがスゲーんだ。

どうすごいかってーと、スケールが違う。世界中の数千台のコンピュータが1つのネットでつながってて、自分のデスクの端末から世界中のマシンにコマンド1つでアクセスできる。とはいっても何でも見れちゃったら秘密も何もないってんで、ユーザーごとにアクセスできる情報は制限されてんだけどね。

朝来てスイッチ入れるとアメリカから電子メールが、なんてーのもごくふつう。向こうの退社時刻（日本は朝）になると決まって独身の女のコの端末に対話モードで話しかけてくるヤツがいたりして。ホント、1つのネットで全世界がつながってんだぜって実感しちまったヨ。

こんなことがあった。

ある日、端末をつけると電子メールが来ていた。電子メールの文頭には発信人の名前がついてくる。でこの部分がやけに長いワケ。アメリカのどっかの町に始まって、ホンコン、シドニー、メルボルン、ボン、ベネチア、ローマ……えんえんと続くリスト。アイスランドなんてのまであったなー。いったい何が起こったんだってーカンジで、終わりの方の本文見たら、これがほんの数行。「これを読んだらすぐ5人の人間にメールを出さないと、あなたは不幸になります」だと。

ワールド版不幸の手紙とは、やっぱスケールがちゃうでー。

Q ポプコム編集部のみなさんこんにちは。レターヘッドの書き方は上手でないので、さっそく質問させて下さい。

プログラムを走らせていて、その途中経過をディスクに記憶させるのにはどうすればよいのですか？たとえば『ドラクエIII』でいうと、「お城に行ってセーブしよう」というようなことです。

機種はX1turbo IIIです。BASICで例を挙げていただければ幸いです。よろしくお願いします。

あっ、それからこのコーナーには勉強になることがたくさんあってとてもいいと思います。だから3月号P.251にあるように「さらばテクノダム」化には絶対しないで下さいね。

香川県／河村秀樹

A レターヘッドの書き方は上手でないとのことだけどナカナカどーして、ワープロで打った字（けっこうこのコーナーのハガキでは珍しいぜ）といいセオリーどおりの書き方といい……うまいじゃんか。これでマチがえたところを紙はって隠すなんてセコイことしなかったらカンゲキよ。

で、質問だけど、まずゲームの途中経過ってのは人間の方の言い方でね。コンピュータにしてみっと実行中のプログラムの各変数の値をセーブするっちゅーことになる。だからプログラムを作るさいにまず必要なのが、どの変数と変数をセーブするのか決めるコト。たとえば現在の各キャラの位置とか強さとかあるいはゲームを始めてからセーブするまでにどこを通ってきたか、今持ってるアイテムってな情報を持つ変数をセーブするワケ。あとはゲーム再開時に各変数の値をディスクからロードできるよーにプログラムを作っとけば、前に終わったところからゲームを続けられるだろ。

と、まーここまでは超ビギナー向け説明。河村さんにはくどかったかもな。

さてリストアップした変数をセーブ

するにはシーケンシャル（アクセス）ファイルを使う。このタイプのファイルはプログラム作るのはラクだし、スピードも速い。ゲームの途中経過をセーブするくらいならコレで十分じゃ。シーケンシャルファイルについては、ＸⅠシリーズのマニュアルはけっこーていねいに書いてっから、まずそこをよく読むべし。

手順としてはOPEN文でファイルを開き、ディスクに記録したい各変数の値をPRINT#文でダーっと書き込む。アトはCLOSE文でファイルを閉めてハイ終わり。データをディスクからロードすん時はPRINT#文の代わりにINPUT#文を使って、セーブしたのと同じ順番で各変数に値を読み込む。話はカンタン、プログラムもムズカシクない。ゲームの場合セーブしたい変数の数が多いかもしれないが、そこは気合と力仕事でやるっきゃねーぜ。

それからもう１つ、セーブする前にドライブに入ってるディスケットの残バイトを確認した方がいーで。うっかりいっぱいになったディスケットを使ったりすることあるかんね。コレにはDEVF関数を使ってくれ。この値に4096をかけたのがディスケットの残バイトだ。88シリーズなどの他のBASICにもたいてい似たよーな関数が用意されてっから、ＸⅠシリーズ以外のヒトも試してみ。

あ、それから河村さんにはもうひと言。「パソコンサーキットはバリバリ続くぜっ！」

Q こんにちは（こんばんは?）このコーナーもハガキが減っているということで僕も１つ不思議なことがあるので、パソコンのことではないのですが、よかったらどうか教えて下さい。

本題に入りますが、僕の住んでいる岐阜市では昨年「ぎふ中部未来博'88」というのが行われました。その中のいくつかのパビリオンでは「立体映像」をやっているところがあったのですが、この立体映像はつくばやナガシマスーパーランド（遊園地です）でやった富士通の様な青と赤のめがねでもなく、ファミコンやセガ、VHDなどの液晶シャッターで立体感を出していたわけでもありませんでした。今あげた２つの方法ならしくみはわかるのですが、この〝新方式〞でどうして立体的に見えるのかわかりません。

新方式ではめがねをかけるのですが、やや黒っぽいものがはってあるだけの単純なもののようで、映像も画面がブレるということも（めがねをかけていない時のことです）ありませんでした。

パソコンにはぜんぜんかんけーありませんが、何か先進技術でも使っているのだろうか？　ということで教えて下さい。

P.S.このコーナーでムリならDr.グッチー先生のコーナーでも結構です。　岐阜県／name－Q

A うーむ、今日は体が絶不調と思いつつ、今月のこのコーナーもファイナルラップに突入だっ。最後のもうひとフカシや（なんか最近コマグンよりヒデヨシみたいやな）。ちなみに絶不調の原因は締め切り当日の朝までサケ飲んどってん。オレは飲み出すと止まらない。おかげでホームから転げ落ち、店員とはケンカし、それでもオレは飲む。これからはオレをノンストップのゆーちゃんと呼んでくれい。くれぐれもアル中などとは言わないよーに。なぐるで。

質問に入ろう。今日はあんまし話をそらさない方がいいようだ。ギャグっぽく書いてみても全然面白くねー。だめだこりゃ。

でname－Ｑさん、オモロイ質問ありがとう。こーゆー質問ってのもいいね。で、ちょっくら山積みになった移動用の本の山をあさってみたら、こんな本が出てきやした。ザン！　『科学万博つくば'85おもしろガイド』。ハガキにはつくばの富士通館のことも書いてあったけど、じつはあん時、日立館や住友館でもカラー３Ｄやってたんだぜ。で、たぶん質問の３Ｄもソレと同じ方法なんじゃねーか？　つくばのヤツは偏光方式とかなんとかゆーので、少し黒っぽい透明なメガネかけて見るんだそうな。オレは富士通のしか見てないのでくわしいトコロはよくわかんねーんだけど（富士通の飛んでくるゾウの鼻、ありゃーすごかったねー。思わずよけちゃったもんね）。日立や住友のはメガネかけなくてもちょっと画面がブレて見えるくらいらしいし、質問と話が合うじゃん。

もし手もとのメガネのガラス部分を重ねてみて黒く見えるよーならまず間違いない。そのメガネは特定の光を通すようになってる偏光メガネだ。

この偏光方式、くわしく説明すっと物理のえらくムズカシイ話になる。大学の授業にそんな話が出てきたよーな気もするが……忘れちった。

ようはメガネなしだと、何のヘンテツもない画面でも２種類の違ったタイプの光で画面が作られるってコト。で、メガネの左右で別々の光を通すので立体的に見える……らしい。ま、これ以上くわしーい話はどっかの科学雑誌にでも聞いてみてください。

まー、でも「ぎふ未来博」かー。あちこちでいろいろやってんだねー。面白かった？　つくばん時はオレはまだ理工学部の学生だったけど、友だちとツアー組んで行ったもんね。入り口入った時のワクワクした気持ち、ハガキ読んでてちっと思い出しちゃったヨ。

パソコンで天気予報ができる!?

いま評判のパーソナル気象台

気象衛星ひまわり画像受信システム

気象衛星ひまわりから画像情報を受信して、パソコンの画面に表示する「ウェザーセンサー200」は、パーソナルな気象台といえるだろう。パソコンで〈オレ流の天気予報〉ができる時代がきたのだ。

雲の厚さや高さも表示 赤外画像と可視光画像

刻々と変わる日本周辺の雲の動きが、16階調カラーの鮮明な画像で映し出される。

パーソナル気象台・ウェザーセンサー200を開発したのは、東京・渋谷のケンウッド（旧社名トリオ）だが、システム開発担当の渡部紳二さんによると、開発時の大きな目標は次の2つだったという。

「まず第1に、価格をなるべく低くして、個人でも買えるものにすること。そして第2に、画面表示用その他のプログラムは、平易なBASIC中心にして、プロテクトはかけないことでした。少しでも多くの人に、広く利用してもら

いたかったからです」

その販売価格が130万円では、学生が気軽に買うわけにはいかないけど、高級乗用車なんかに比べれば、はるかに安い。それで、あの気象衛星ひまわりから、刻々と変化する気象状況のデータを得られるのなら、高くはないといえるだろう。

しかも、ひまわりから受信できるのは赤外画像（5画面）と可視光画像（1画面）の2種類。それが16階調のカラーで、パソコン(PC-9800系)のディスプレイに表示され、もちろん画像データのコピーとか、プリントアウトも自由自在だ。

「赤外画像からは、雲の温度や高低が判別できるし、可視画像からは、雲の厚さや密度がわかるわけです。さらに強調赤外画像にすれば、夜間の雲の状態とか、低い場所にある雲も、くわしく識別できますよ」

その華麗な16階調のカラー表示を誌上で紹介できないのは残念だが、モノクロでプリントアウトしたものでも相当な迫力がある。ひまわりから1〜3時間ごとに受信した画像を、3日分ぐらい並べて調べると、

「この雲の動きから判断して、明日はまだ雨が降らないな」

「この雲は温度が低いから、雪になるかもしれないぞ」

などと、テレビや新聞の天気情報より正確に、〈オレ流の天気予報〉ができるだろう。

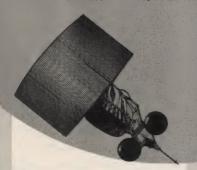
「中国大陸で発生した雲が日本に近づいてくるようすが、リアルタイムに観察できますからね。それだけでも面白いし、じつに感動的ですよ」

と、渡部さん——。気象マニアが個人的に購入するケースも、今後は増えてくるだろうと期待していた。

広がる利用者の輪 防災や研究、イベントに

リアルタイムの気象情報が得られるので、ウェザーセンサーは幅広い分野で活用されている。

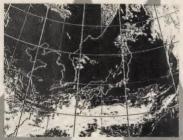
ウェザーセンサーがまず導入されたのは、お天気と密接な関係がある分野だが、その代表格は河川管理の現場だろう。そういうところには、気象庁や日本気象協会からも各種の情報が入っているが、台風や大雨、豪雪といったときは、もっと早くリアルタイムの情報が得たいので、ウェザーセンサーが役に立つのだ。

「各地のダムや河川工事事務所で、ウェザーセンサーを利用しているところは、2月末現在で約50か所です」

とは、ケンウッド広報室・牧三千夫さんの話だ。さらに国土庁の防災局とか、県や市の防災・安全部局でも、利用され始めているという。

さらに、天候の影響が大きいのは、各種の工事や港湾作業の現場だが、これは民間企業も含めて、かなり広く利用されている。工事や作業の能率をよくするには、少しでも正確な気象情報が必要だからだろう。日本道路公団や各地の空港など、交通関連の各分野でも活躍している。

「博覧会その他のイベントでは、気象情報を得るだけでなく、会場へ来た人たちへの展示用としても、利用されるケースが多いですね」

寒々とした雲におおわれた冬型の空。

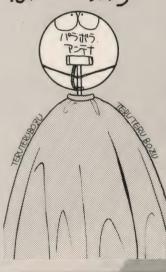
これは桜の花も満開という春の空だ。

台風の目もバッチリと表示される。

仕入れが勝負の食品産業とか、大自然が相手の農業・漁業など、正確な気象判断を必要とする産業は、数え切れないほどである。

「最近は各地の大学でも、利用してもらっていますが、これは研究・教育用でしょう」

高校や中学校、子ども科学館、プラネタリウム、児童館あたりにも、かなり納入されているが、これは教材・展示用か。興味深いのは、ある銀行の支店に展示されたもので、金曜の午後などは、「気象情報だけを見にくるお客さんも多い」そうだ。

元気印のマイコン部
栃木県・鹿沼東高校

屋上に設置されたパラボラアンテナは、マイコン部のシンボルだ。

ウェザーセンサーは実際に、どのように活用されているのか。その具体例として、栃木県立鹿沼東高校を訪ねてみると、元気印のマイコン部が大いにハリ切っていた。

あらたふと青葉若葉の日の光――と、あの芭蕉にうたわれた日光から近い鹿沼市。その丘陵地帯にある鹿沼東高校は、『POPCOM』の創刊と同じ6年前に、新しく設立された高校だが、それだけに、同校の教育方針はなかなかユニークだ。県立の普通高校としては珍しく、PC-9800系のパソコンを50台も完備して、コンピュータ教育に力を入れているのである。

「うちは新しく設立されるとき、特色のある学校づくりをしようと、コンピュータ教育を取り入れたわけです」

と、同校の先生方――。日常生活にパソコンを活用できるようにさせることが、教育目標のひとつになっているという。

「だから1～2年生では、コンピュータ関連の科目が、必修になっていましてね。毎週2～3時間、教えています」

広々とした丘の上にある鹿沼東高校。

3年生の場合は選択科目なので、選択しない生徒もいるが、コースによっては毎週4時間も、コンピュータの勉強ができるそうだ。

そんな高校だから、もちろんマイコン部もあって、これがなかなかの元気印。栃木県で開かれたコンピュータ・グラフィックス展で、グランプリを獲得したほどの実力派だ。この春、3年生になったばかりの佐藤良博部長も、「うちの部は活発ですよ」と、こう語っていた。

「この春休み中も、顧問の潮田康夫先生が学校に来ている日は、ぼくらも登校しましてね。いろんな活動をしてきました」

そのマイコン部のシンボルみたいになっているのが、ウェザーセンサーのパラボラアンテナだ。部員たちは気象マニアではないので、ひまわりからの画像情報を、いつも受信しているわけではないが、パソコンの操作のほうはお手のもの。秋の台風が近づいたときとか、冬型の空模様になったときなどに、ひまわりからの画像情報を呼び出して、

「すごい雲だなァ」

などと、楽しんでいるそうだ。そういう意味では、ウェザーセンサーが十分に活用されていないわけだが、マイコン部の顧問教官で、コンピュータ教科も担当している潮田先生は、こう語っていた。

「うちの学校に気象部ができれば、マイコン部と協力して、ウェザーセンサーを利用した活動が、もっと面白くできるんでしょうがね。残念ながら、うちにはまだ科学部しかなく、気象マニアは少ないんですよ」

もっとも、同校はまだ創立10年にもならない新しい高校だし、ウェザーセンサーが入ってからも、1年そこそこしかたっていない。やがて気象好きの生徒が入学してきて、気象部が設立されれば、理想どおりに活用されるようになるだろう。

「パソコンを利用すると、ひまわりからの画像情報も受信できるということは、コンピュータ教育のなかで、具体的に教えていますからね。教育的な効果は十分にあると思います」

学校祭のときにも、マイコン部の展示や実演はすごい人気で、順番待ちの整理券まで出したほどだという。

マイコン部には活発で明るい女子もいる。

ママさんお天気教室も 埼玉県・越谷市立児童館コスモス

ひまわりの画像を見ながら、雲の動きを観察するお母さんと子どもたち。

屋上にあるパラボラアンテナのそばで、空の雲を観察することも多い。

子ども科学館や教育センター、児童館などでも、ウェザーセンサーを置くところが増えているが、そのひとつ、越谷市立児童館コスモスでは、小学生のお母さんたちの「ママさんお天気教室」まで開かれていた。

いかにもメルヘンチックな3階建ての一角には、プラネタリウムもあるという越谷市立児童館コスモス――。その屋上にも、ひときわ目立つ感じで、パラボラアンテナが建てられていた。もちろん、ウェザーセンサーのものだ。

「うちの児童館が設立されたのは、2年ほど前のことですがね。おもちゃ図書室や遊戯室のほかに、天体観測室や科学実験室が充実しているのが、大きな特色。科学教育に力を入れているんですよ」

と、館長の鈴木誠さん。ウェザーセンサーを入れたのも、そうした方針によるものだろう。

しかも、そのウェザーセンサーが単なる展示用ではなく、科学教育指導員つきで実際に活用されているのだ。もとは中学校の理科の先生で、校長も務めたという小野田舜司さんが、その科学教育指導員だが、「ウェザーセンサーは大いに活躍していますよ」と、こう語っていた。

プラネタリウムも人気の越谷市立児童館。

「小学生のお母さんたちが中心になって、ママさんお天気教室を開いているんですがね。ひまわりの画像と実際の空を見比べたりして、気象のあれこれを勉強してます。おかげで子どもたちの気象に対する関心も高まっています」

さらに台風シーズンになると、市役所の生活安全課の職員が児童館にやってきて、ひまわりの画像とニラメッコ。大雨・洪水の対策のために、利用することもあるという。

▶お天気で変わる レストランの売れゆき

人間の気分や行動は、その日のお天気に左右されるが、なかでも大きいのが食欲への影響だろう。スシやサシミが大好きな人でも、雨がジトジト降っている日は、あまり食べたくないはずだし、夏の暑い日に鍋ものという人も、めったにいないはずである。

レストランや食堂、スーパーの食品売り場などでも、その日のお天気によって、売れる商品が大きく異なるので、お天気情報にはいつも、細心の注意をはらっているそうだ。

そこで、各種の気象情報を使って、店に来る客の数や売れる商品を予測する――という、ユニークな研究を始めたのが、日本気象協会研究所である。POS(販売時点情報管理システム)のコンピュータに蓄えられた過去のデータを解析し、その日の雲量や降水量、積雪、気温、風速などとの相関関係を見つけ出し、より正確に予測しようというものだ。

まだ始まったばかりの研究だが、それでも、「アイスクリームの売れゆきは、気温が26度を越えると、カキ氷にとって代わられる」とか、「牛乳の売れゆきは15度前後が最低で、それ以上に温度が上がっても、下がってもよく売れる」というような、面白い事実が続々と判明。

さらに研究が進めば、95%ぐらいの正確さで、予測できるようになるのでは――と、研究スタッフは自信を深めている。

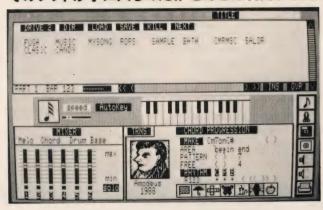
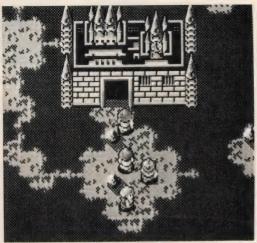
そして、いくつかのスーパーや外食産業では、早くも試験的に利用し始めたが、「これまで担当者のカンにたよっていた仕入れが、科学的にやれるようになった」「ムダのない仕入れの参考になる」などと、なかなか好評。

もっとも、この予測システムが広く活用されるには、まず天気予報の当たる確率を高める必要があるけど、さてそちらのほうはどうでしょう?

MAIL ORDER
通信販売のお知らせ

POPCOMソフト

便利簡単 ハガキ1枚で、あなたのもとへ。

ポプコム読者の皆さん、こんにちは。ますます充実するポプコム・ソフトを見て、アレも欲しい、コレも欲しいなんて考えてることだろうね。でも、近くのお店にあるかどうか、ちょっと心配。あっちこっち探し回るのも面倒くさい。そこで朗報！ハガキ1枚で、お目当てのソフトが手に入るのだ!! どんどん利用してね。

お申し込みは添付の専用ハガキで!!

お申し込み方法

希望商品の数量、金額、氏名、住所、Tel等、必要事項を明記し、捺印のうえ、専用ハガキまたは官製ハガキでお申し込みください。なお、価格はすべて送料込みとなっております。

商品のお届けについて

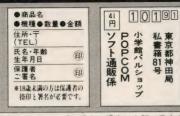
お申し込みいただいた商品は完全梱包のうえ、宅配便で直接お宅へお届けいたします。商品のお届けは、発売日より30日前までにいただいたお申し込みの商品に限り、発売日当日に配送いたします。その後のお申込みにつきましては、発売日翌日以降の配送となります。また発売日を過ぎた商品については、申込書の到着後2～3週間前後となります。

交換及び返品について

品質等に関しては万全を期しておりますが、万一、破損、不良品が発生した場合は、商品到着後1週間以内にご連絡ください。他の商品と交換させていただきます。この場合に限って返送料は小社負担とさせていただきます。その他お客様の都合での返品、交換はいかなる場合でも受け付けられませんのでご了承ください。やむをえず、キャンセルされる場合は、理由をお書き添えのうえ、フィルム包装の封を切らずにご返送ください。

代金のお支払いについて

【代金引き換え】ご自宅に商品をお届けする際に現金でお支払いください。
【現金書留郵便】留守がちな方、または代金引き換えのできない地域（沖縄、離島）の方は、現金書留郵便に、必要事項を記入した専用ハガキを同封してお申し込みください。

官製ハガキ申し込み記入要項

官製ハガキにてお申し込みの場合は上記の見本を参考に、必要事項をご記入のうえお申し込みください。

- ● ダビンチMSX2／近日発売!
  PC88・他／好評発売中!!
- ● サバッシュPC88シリーズ／好評発売中!
  X68000／近日発売!

小学館 パルショップ
PAL SHOP
〒101 東京都千代田区神田神保町2－30昭和ビル
株式会社 小学館プロダクション お客様係
TEL. 03（288）0521

郵便はがき

料金受取人払

神田局承認

2789

差出有効期間
平成元年12月
31日まで
(切手不要)

101-00
091

(受取人)

東京都神田局私書箱81号

小学館パルショップ

POPCOMソフト通販係 行

キリトリ線

▲

ハガキ(一括代引き専用)

POPCOMソフト通販申込書

●お申し込みになる商品の商品名、機種、数量をもれなくご記入ください

商品名	機種	メディア	価格	数量
サバッシュ	PC-8801SRシリーズ	5インチ2D	8,034円	
ダ・ビンチ	PC-8801シリーズ	5インチ2D	7,004円	
ダ・ビンチ	X1シリーズ	5インチ2D	7,004円	
ダ・ビンチ	FM-7シリーズ	5インチ2D	7,004円	
ダ・ビンチ	FM-77シリーズ	3.5インチ2D	7,004円	
ダ・ビンチ	PC-9801シリーズ	5インチ2HD	10,094円	
		合計		

上記販売価格は消費税込みの価格です。

送料は当社で負担させていただきます。

●18歳未満の方は保護者の捺印と署名が必要です。

●ご住所、お名前には必ずフリガナをつけてください。又、捺印をお忘れにならないようお願いします。

フリガナ ご住所 □□□-□□			
フリガナ お名前		印	お電話(ご自宅)
生年月日 M・T・S 年 月 日	男・女	勤務先 (学校名)	
お電話(ご勤務先)	保護者 ご署名	印	

小学館パルショップ・POPCOMソフト通販係

お問い合わせは TEL 03-288-0521

---キリトリ線---

お申し込みに際してはP230の通信販売のご案内をよくお読みいただき、上の専用ハガキ、または官製ハガキに必要事項をご記入のうえ、お申し込みください。

円丈のドラゴンスレイヤー

三遊亭円丈

全ソフトハウスが恐れる、狂気のメッタ斬りレポートだ！

『信長・戦国群雄伝』にのめり込んではや4か月。今や、日本一の武将を自認してはばからない円丈師匠のもとに届いた与志田謙信からの挑戦状。大喜びで受けるものと思っていたら、意外にも……。で、その照れかくしか、師匠のドラゴンスレイヤーの刃は、また、また、またも『サバッシュ』へ向けられたではないか！　そのうえ、『サバッシュII』だって？　まったくもう……。カンベンしてヨ。

イラスト／ツトム　イサジ

与志田謙信公よりの挑戦状に円丈思わずビビる！

過日、大閣編集長殿下より、
「のう、ドラスレの守円丈殿。そなた群雄伝をたいそう自慢しておるそーじゃが、与志田殿が申されるには、
『手前はシミュレーションひと筋の剛の者。それに比べてドラスレの守は、RPGくずれの芸人上がり。そのうえ、聞けば尾張の国の土民の倅とか。その土民ふぜいの成り上がり者が、ヤレ、群雄伝レベル5の里見が終わっただの、家康はチョロイなどと大言壮語。編集部内には、キャツめがレベル5を制覇したのを見た者などおりませぬ。大方、世間によくある大ボラ吹きのたぐいと存じまする。

しかるに手前は、大閣編集長殿下の命により、初心の読者たちにもよーくわかるよーにとのことで、心ならずも泣く泣く、レベル1でやっております る。それをよいことに、あの土民デッパに、ヤレ、レベル5だの、4だのと言わせておくのはまことに口惜しいかぎり。

そこで手前、群雄伝本誌御前試合を提案いたしとうござる。同じレベル、同じ大名を選び、ヨーイドンでスタートし、どちらが先に全国制覇できるか白黒をつけとうござる！　必ずや、あの自慢のデッパをへし折ってご覧にいれましょう！』

とまァ、かくなるしだいじゃ。もし、ドラスレの守殿がこの勝負を受けられれば、本誌カラーページを提供する所存じゃ。円丈殿！　カラーページでござるぞ。そこもとの白黒ページ連載から見れば、異例の大出世！　どーじゃ」
「ハハーッ、まことによきお考え、早速スケジュールなどを調べましたうえでご返事を！」

と答えてそれっきり。正直ビビってもおるし、あまり乗り気になれん。どのへんがか？

①勝負のルールをどーするか。これがむずかしい。

当然考えられるルールは、どちらが早く全国制覇するかの時間勝負。しかしこれは、腕の差より体力の差。とにかくゲームをやり続けた者が勝ちになり、これじゃほとんどギネスもの、意味がござらん！

そーなれば、もう1つのルールはゲーム年月制しかない！

群雄伝シナリオ２なら、1582年３月から始まるけど、このゲーム年月で早く終わらせた者の勝ち！　しかし、こうなってもまだ、問題がある。現実の時間は問題にならない場合、先に終わらせたほうが不利でござる！　相手が1598年２月に全国制覇したのであれば、それに合わせて国造りをしていくから、相手より１か月でも早く終わらせるコトは、ゲームに慣れれば簡単！

制覇最大スピードというのがある。残り15か国になったとき、制覇するだけならラスト１年半で15か国は可能な数。そーなれば自国23か国にするのを、相手の制覇した２年以上前にすれば絶対勝てる。国造り、教育もそれに合わせたペースにすればいい。先手不利で後手有利になる！　これを防止するには、１年以内の差は、引き分けにするしかない。

②ゲームを終わらせるまで、２人同じ場所にはおられん。

お互いホモじゃなし、仕事だってあるし、ウンコもするぞ。

③急ぐあまり武将教育ができなくなる。

とにかく教育が好きなんだョ。でも、早く終わらせるのを目標にすると、教育してはおられん。

以上のような理由で、あまり乗り気ではござらん。しかし、わが君主はユーザーなり。もし、そのユーザー様より、

「ナニをごちゃごちゃ申しておる！　円丈は連戦何年の生え抜きの譜代なり。それにひきかえ、与志田某とやらは、入りたての外様ではないか？　きっとアスキー、コンプティークが放った密偵に相違ないぞ。苦しうない。与志田謙信と一戦交じえ、その首差し出すがよい」

と下知せられれば、もとより遺恨はござらぬが、与志田殿の御首をかっ切り、返す刀で編集部に攻め入り、平生より拙者に不愛想な足軽編集部員どもの首を３つ、４つ討ち取り、花を添えてごらんに入れまする……と思って……おりますが……万一、逆に首を討ち取られた折は、朝晩ワックスをかけて首をみがいていただきたく存じます。

しかし、相手はシミュレーションの剛の者。油断がなりませぬ。謀略をもって拙者の自宅に放火をし、大事な群雄伝のデータディスクを焼く手段に出るかも知れませぬ！　ここは、与志田殿のようすをジックリと見たうえで……エッ？　ハッ、ナニ？

「その方の首など、惜しくはない！　やってしまえ！　ヤレ！　その程度の汚き顔なら、なくても十分じゃ。それより、面白い企画じゃ、与志田とやら、誌上御前試合で戦うがよいぞ！」

なんて言われそう！　ウーン、ウーン、ウーン。わかり申した。やればよいのでござろう。みんなで円丈の首のなくなったところを見て、笑い者になされるおつもりでございましょう！

ヤル！　ヤルぞ！　やりゃあいいんだろう。ただし、当方の条件でやっていただこう！

「群雄伝挑戦状内諾ノ書」
大閣編集長殿下御家来衆旗本奉行
与志田上野守謙信殿
次なる条件ならば、喜んで、ではなくイヤイヤお相手をいたそう。
１つ、当然、レベルは５にて相戦うコト。
１つ、群雄伝シナリオ１は初心者用なれば、シナリオ２にてお相手願いたい。
１つ、受け持つ大名など、のちに相談にて決めるコト。
１つ、ルールは、ゲーム年月の早き方を勝ちとすべし。また、１年以内の差は相討ち勝負なしとする。
１つ、後手有利なれば、実際の時間も取り入れ、たとえ後手のゲーム年月の方が早く制覇しても、先に制覇した者より２日以上遅れたるときは失格とすべし。すなわち、先に全国制覇した者の48時間以内に制覇しなくば、失格となるべし。
１つ、ゲームのスタート時は同じ場所でゲームを行えども、その後別々の場所でやることもやむを得ず。
１つ、仮にどちらが勝っても、本当に首はハネないでほしいべし。

以上のこと、お約束願えれば、当方、神仏に誓ってキーボードが壊れるまでお相手をいたす。よってクダンの如し。
平成元年４月吉日
武蔵ノ国足立区より
ドラスレの守円丈

正直、勝算は五分五分。されど、たとえ負けるにせよ、武将円丈の編み出したる技の数々、総換え、雪ダルマ、戦不動、大返し、武将かかし、二度勝ちなどの荒技、小技、大技を繰り出して華麗に戦ってみせましょうぞ。

与志田殿はシミュレーションの剛の者、身共は弱冠、シミュ経験２本目なれど、群雄伝は別でござる。何を隠そう群雄伝シナリオ２の、超ムズカシといわれた鈴木佐太夫をレベル５でとうとうクリアしたでござるぞ。証拠をいえば、鈴木佐太夫は1605年でも77歳でまだ生きておりましたぞ。ハッハッハッ。ユーザー様方は、円丈をぜひ応援なされませ。悪いコトは申さん、円丈になされ。もし与志田殿を応援すれば、このコーナーでガセネタを流しまするぞ。

エッ？　ナニ？　今回のゲーム紹介はどーなった？　それドコロではござらぬ。合戦でござるぞ。各々方、合戦でござる。お出会いめされい。アトは大閣編集長殿下のスタンバイひとつでござる。

『サバッシュ』移植ニュース!!

先日、サバッシュ関係者を集めて、X68000版の移植変更点の問題について話し合った。もちろんワシは部外者だから呼ばれんかった。サバッシュ関係者とは、原作者以外の『サバッシュ』に関わった者のことをいう！　どーして？　教えて。

それはともかく、あのBディスクをどーするかが、話し合いの主なテーマ。Bディスクのマップ変更までも含めた問題点を検討した結果、結論に達した。

基本的には、変えないで、会話中にヒント等をふやす！　コレだネ。手抜きじゃない？　そこで原作者の意見。

確かに原作『サバッシュ』から見ると似ても似つかんBディスク！　Bディスクから欠点を抜くと何もなくなっちゃうというのが、ワシのBディスクに対する評価。しかし、『サバッシュ』は、あくまでもゲームになったのが本当の『サバッシュ』だから、この際原作はカンケーない。

とすれば、たとえBディスクに欠点を持つ『サバッシュ』でも、バグ以外は原則としてそのまま移植したほうがいい！

原作者としては、よりよいゲームになってほしいと思うけど、もし移植版

円丈のドラゴンスレイヤー

でマップ等を変えてよくすれば、よくなかった状態でやった88のユーザーに申しわけがない。とすれば、88もＸ68000のユーザーも同じ状態でやるべし。これは原作者の意見。

ただし、Ｂディスクへ行ってからの一戦闘の時間を短くセヨ。ダラダラ戦って、戦うのがイヤんなるよーなのは、RPGではない！　そして冒険者同士が殺し合う錯乱の術は取れ！　金を払ったユーザーを何だと思ってんだ。

これは原作者としてではなく、ユーザー代表として要求する。そりゃ人様だから、なかにはＢディスクがよかったなんてユーザーもいるんだろう。しかし、錯乱の術がとっても楽しかったなんてユーザーはいないはずだ。楽しくなけりゃゲームじゃない。最近のRPG一般の傾向として、早解き防止のため、苦痛になるよーなコトをだらだらさせてエンディングを先へ持っていこうとするのが多いねェ。楽しくないRPGが多すぎる！

> ユーザーは、苦痛を味わうためにゲームをするんじゃない！　楽しむためにやってんだ。
>
> 円丈

どうも、ソフト制作者とユーザーには大きなズレがある。困ったもんだ。いいゲームというのは、楽しくて面白く、夢中でやってたらいつの間にか終わってた！　そーゆーゲームだと思うネ。少なくとも『サバッシュ』のＡディスクには、その楽しさがあったと思う。

『サバッシュ』移植ニュースその2

「サバッシュ」、98に移植内定！　FMに移植未定！　FMユーザーさんョ。どーもこの未定というのは、発売せずに限りなく近い未定のよーだネ。なんせ、ワシは部外者だから、こうやってチクチク、イヤミを言うぐらいしかないんだョ。ゴメン。

熱望の『サバッシュII』ついに始動！近日発売！

なーんて言うとみんな読むと思って『サバッシュII』と書いたけど、じつはなんにも決まっとらん！　どう、だまされた？　残念だったねェ。

なんせ、『サバッシュ』発売前の円丈v.sポプコムの大ゲンカ！　ホント見せたかったねェ。ワシがかってに怒ってケンカを吹っかけて、降りちゃった。だから、ワシさえ大らかな人間で、少しガマンしてりゃァ、原作者じゃなくてシナリオライターで、今ごろ大イバリできたんだよねェ。こんなにイジけずにすんだ。

ポプコムにすれば、二度とあんなコトはしたくない。ソフト制作者は、円丈の顔も見たくない。ワシもワシで思い出したくもない。三者の意見は完全に一致しておる！　ここまで意見が合うのも珍しいネ。ほとんど『サバッシュII』は絶望にみえる！

では、『サバッシュII』は出んのか？『II』は絶対出さんのか？　ここだ！ここが問題！

現在、『サバッシュ』は88だけで、１万数千本！　これは、単独機種では大ヒットまでは行かなくても、完全なヒット。しかもまだ、毎月注文がある。

そのうえ、Ｘ68と98の移植。トータル２万本は確実。これは、現在不況のゲームソフトからすれば、おいしい。

それに、ユーザーから『II』を出してくれとの要望が殺到している。ここに、『サバッシュII』の生まれる可能性が大と見た。それに、ポプコム側には、『サバッシュII』を出す意志があると踏んだ！　もう踏んじゃったからネ。これは強いョ。でもこれも、あくまでも出してもいいという意志だョ。出すんだというコトじゃない。

そしてソフト制作者サイドには、円丈の顔も見たくないけど、印税はおいしい！　お金は欲しい。コレ、コレなんョ。

残るワシは、

「キミたち、両者がそんなに出したいんなら、シナリオを作ってあげてもいいョ！」

オレも強気だね。これは、男のミエってヤツだネ。これがねェ、

「もう、私がホントに悪かったんです。あんなコトは二度としませんから、『II』を出させてください。ペコペコ」

なんていうのは、みっともねェからねェ。本心では、『II』を出すためなら、土下座して謝ってもいいと思っていても、立場上ツッパルわなァ。そこでシナリオを考えてあげてもいいと、こーなる。

では、『サバッシュII』は出るのか、出ないのか？　周りの状況からは、出すよーな雰囲気ができ上がりつつある。出る可能性は高いとみた！

すると、気の早い読者は言うだろう。

「ほんじゃ、『II』はどんなシナリオだ？まだ考えとらんのだろ？」

ハッハッハッ！　アンタらは甘い。ワシを見くびってもらっちゃ困る。落語は忘れるコトはあっても、ゲームはけっして忘れない円丈だョ。『サバッシュII』の大まかなシナリオは、すでに、去年のうちに考えてある！　どーだ、この抜け目なさ。『サバッシュ』を２か月ミッチリとプレイしながら、

「この動きにこのシステムなら、シナリオはこれがよい！」

と、チャーンと考えておったのだ。ムダにゲームはやらん。

しかも、『サバッシュII』のシナリオ候補は３本！　３本だョ。順番に出してきゃ、『サバッシュIV』まで出ちゃう。もっとも、いくらワシでも、『IV』まで出す気はない。義理がからんでも『III』まで！　まァ、『II』で惜しまれつつ終わるのが最高だネ。

仮にだが、タイトルも考えてある。教えようか。

① サバッシュII『ファラナークへの愛』

どう？　もうタイトル聞いただけで7,800円出したくなっちゃうよね。

② サバッシュII『謎のカーラマンＢ』

通称『ジャンピング・サバッシュII』

③ サバッシュII『Ｂディスクへの逆襲・プースト怒りの啓示』

これもスゴイタイトルだネ。ほとんど個人的な怒りをぶっつけてるって説もあるね。

以上３本だけど、①の『ファラナークへの愛』が、ねらいどおりズバッと決まればたいへんだネ。これは、従来のマンネリ化したRPG枠を完全に乗り越えた、ニュータイプのRPGになるはず(断っとくけど、『サバッシュ』はオールドタイプだヨ)。たいへんな意欲作になる。その反面、ゲーム化はかなりたいへんだし、失敗するとまったくわけのわからんゲームになる可能性もある。

②の『謎のカーラマンＢ』、通称『ジャンピング・サバッシュ』は、かなり軽いノリ。少々のアクション性も含んでいる。マップ自体がユニーク。なんでそんなマップなんだヨ／　と言われるほど、マップは独特。『サバッシュ』の楽しさ、軽さを２倍にしたゲームにしたい。

③の『Ｂディスクへの逆襲・ブートス怒りの啓示』、これはまァ、なんだわなァ。早い話がワシが作ったＢディスクへの幻のマップを、そのまんま使っちゃおうという、セコイ考えに基づいてる／　でも、この世でだれも、ワシの作ったドルゲスタン大陸でゲームをしたヤツはいない。

しかし精魂込めてマップを作った。トーゼンＡディスクのアランパルチャ程度には楽しめる／　そこで、Ａディスクのマップとシナリオ自体を大幅変更して、新しいゲームを創りあげようというもの／　だからこれは、『サバッシュⅠ』と『Ⅱ』の間だネ。正確には『サバッシュ1.5』というトコロだネ。

ほんじゃァ、もう少し細かく見てくとどうなるか？　オープニング、ストーリーは？　もちろん、みんなもそう思ってるはずだけど、そう、これは来月紹介／　では来月。とりあえず君たちは、『サバッシュⅡ』を出さないとポプコムの前で首をつるという。励ましのお便りを出そう／

ここが違うぞ、これがないぞ

原作『サバッシュ』V.Sポプコム『サバッシュ』一覧表

ワシの考えた原作『サバッシュ』と、実際でき上がった『サバッシュ』とどう違うのかを表にしてみた。もちろん、大ざっぱにだョ。ホントに細かいトコまで表にすると、それだけで10冊ぐらいの本になる／　ワシも細かいコトは言わん。なんといっても問題はBディスク／　これにつきるねえ。ふだんゲームをあんましやんない、ワシの高校生の娘が珍しく『サバッシュ』をやった。うん、偉い子／　けっこう楽しそうに、ポプコムと首っぴきで、セッセとRPG／　それが、Bディスクへ行ってから表情が変わった。そこで聞いてみた。

「どうだ？　Bディスクは？」

「ウン、眠くなっちゃった」

この短いひと言にBディスクの問題のすべてがあらわれているネ。やっぱ、問題だョ。

〈要注意〉

一覧表だけ見ると、原作『サバッシュ』はずいぶんいろんなことができて、ゼーンブよさそうに思えてくる。現にワシもそう思ってる。

しかし、しかし、だからといって、すべてのコトをゲーム化はできない。なにせ、8ビットのコンピュータ。もうプログラム自体がいっぱいになっていた。アト４、５回ケンカをして、プログラマーを５、６回泣かせて、それでいったいどこまで実現できるかというトコだネ。そのへんだけは、十分注意して読んでチョーダイ。それでなくても、驚異的なデータ圧縮の技術を開発して初めて、あのデータ量が入れられたわけ。ほとんど限界ギリギリに圧縮。マシンが悲鳴上げるぐらいに圧縮して、初めてゲーム化ができたっつーわけだ。

	原作『サバッシュ』	ポプコム『サバッシュ』
勝敗ルール	モンスター側は、モンスターのボスが倒されれば負け。冒険者側は、マーディとサブ・リーダー役のサージの２人が死ねば負け／	どちらかが全滅するまでという従来からあるルール。
戦闘マニュアルモード	トーゼン・アリ／	ほとんどオート／
魔法	マニュアルで入力もできる。同時に仲間の２人を生き返らせる魔法等、強力魔法等20種類、アッサッファー、プシュコポンポイ等、魔法名も考えてつけた。	乱数に近い、完全オート。魔法名、魔法等、原作は、まったく生かされず、不採用／　不満。
ヘジラ ビリンチの行う瞬間移動のコト	18種のヘジラあり。戦闘中の脱出やら、モンスターを戦闘外へワープ。最後は海を渡るヘジラまで。原作ではカーラマン、グレッシより、重要なキャラクターだった。 そもそもビリンチの発想は、わざわざ砦から戻って買い物に行くのがめんどうくさいから、ビリンチを作った。つまり便利キャラクター、移動、テレポート関係をヘジラとして独立させた。かなり意欲的なキャラクターだった。	買い物させても戻って来ず、戦闘中、ときどき思いついたように画面内を意味なくワープするだけの能なしビリンチ。 メンバー中でただ１人、弓が使えるというのだけが、救いになった。 ビリンチよ。ごめん／　ワシに力がないばっかりに苦労かけたネ。
モンスターの攻撃	モンスター同士の合体、軟化等、20種近く。ただし、冒険者同士が殺し合うサクランの術／　あんなモノは作った覚えはない／	魔法攻撃を入れて15種以上があまり印象にない／
戦闘中のお互いの動き	じつは、これだけが原作シナリオの中で完成してなかった部分／　だからあまり、大きなコトが言えん。	よいデキ／　文句なく、パチパチ。これに魔法の入力があればすごかった。
戦闘時間	当初から長引かせないように考えていた。３ターンで決着がつくように／　最大でも５ターンで終わらせる。またお互いのボスを倒したら終わりというのは、RPGに新しさを取り入れるとともに戦闘を長引かせないためでもあった。 このへんフカーイ読みが、まったく理解されなかったのは残念。	ゲーム中盤、ホークン・モラーあたりまでの戦闘は、快調／よい。アルフールあたりから戦闘が、ダラダラ長引き、Bディスクへ行ってから戦うコトがイヤンなっちゃう珍しいRPGになった。 これは、ソフト制作者より、ゲームのテストをした人間が悪い／　この欠点を早くキャッチすれば、モンスターH.P.を低くするなら、どーでも対応できたはず。テスト君／　バイトでやっても金をもらったらプロやでェ。

	原作『サバッシュ』	ポプコム『サバッシュ』
レベルUP	EXPがあってもキャンプをしない限りレベルUPはしない。そーした理由は、キャンプを楽しみにし、少しでもキャンプを意味のあるものにしたかった。	EXPがレベルに達した瞬間UP/ どちらがよいか? 好みの問題。
ダルグを倒すまでのレベル数および1アップするための必要戦闘数	130レベル。もちろん、レベル自体は、200も300でも上げられた。130レベルだが、1UPするための戦闘数15〜20/ つまり、チョビチョビ上がる/	43レベル。1UPの必要戦闘数、40〜50戦闘。
モンスター	モンスター名はつけなかったが、一応の種類、攻撃、H.P.は50〜60種作った。	原作モンスター不採用/ でもこれはこだわってない。ワシのオリジナルモンスターでも大差なし。まー、あんなもんだネ。
サバッシュ神話	"創造主ファツーラは、女神サフラボルの間に軍神ダルグともう1人の兄弟を生んだが、ダルグは、自ら創造主になろうとし、ある日……" てな神話。	ここでも原作無視/ 神話部分は、ほとんど直接ゲームと関係ないのに、なぜ原作のサバッシュ神話が無視されたのか? 理由を聞きたい/ みんなも口の中で "サフラボル" とつぶやいてみて/ "サフラボル"、じつにやさしい名前だヨ。オレは名前ひとつだってこだわるんだぜ。
マーディ・クラブ	ナシ/ あれじゃトラップだ/	アリ/ でもあれは、原作CTMをどっかで生かそうという配慮であるんだネ。気持ちはうれしい。
純金、ダルグ	純金、ダルグは特別な場所で出す予定だった。	まんべんなくダラダラ出る/
冗談アイテム	例: "宝箱を開けたら鉄のカタマリが出てきた/ 重いので捨てた/" というただの冗談アイテム。	なし/ 省略。
剣探し	80種以上/ ガマン強くモンスターと戦えば、すべて収集できるはずだった/ ゲーム製作時から最もこだわっていたコト。	ほとんど省略。
会話	作った/ あたりまえだネ。字数制限も考えて言葉を詰めるとか、カットするなり、けっこう気を使った。	原作の会話、採用率、1割/ でも原作の会話のほうがよかったのか、なんともいえん。しかし、最初から1割採用を知ってたらサンプルの会話しか書かなかったヨ。
グラフィック	ドラクエ程度か、そこまでいかなくてもウルティマ・クラスのセコさで十分と思ってた。	スゴい。こんなきれいになっちゃって床のカゲまでついちゃって/ ウソーッ/ 信じらんない。しかし、マップを斜め横から見るコトによってトラップが無力化してしまった。いいコトは2つないネ。
動き	イライラしない程度のスクロールならなんでもよいと考えていた。	5人のキャラが動いてあのスクロール/ ラーフのじゅうたんに乗ったときのビックリ・スクロール。天下一品/ 土下座。池亀センセイのおかげです。
プログラム	そんなもん知らん。ワシャ、ただ、アレも入れろ、これも入れろと注文を出すだけ/ ネバリにネバッて入れられるだけのシナリオを入れる。これがワシの仕事/	ハッキリいってこのプログラマーは天才/ ワシの無理な注文をソコソコ聞いて、たった1枚のディスクにあれだけの会話量、マップの量の入ってるゲームを知らない/ もし他のプログラマーと組んでたら、もっと淋しい単調なゲームになっていたろうネ。
マップサイズ	自分が頭の中で考えていたマップ・サイズは、あれほどでかくなかった。	よくも悪くもデカイ/ ただデカイ/ じつは水増しマップのタメにマップの判定エリアが大ざっぱになり、キメの細かさに欠けた。 あのデカイといわれるアルフールの大要塞の6倍ある地下帝国で、ダルグをユーザーに倒してほしかった。残念。それもこれもみんなBディスクが悪いのョ/
Bディスク	Aディスクは、ワシのマップ、砦の場所等、だいたい正確にゲーム化されてる/ しかし、Bディスクは、ワシの作った影も形もない/ あの "忘れられたラハベル" はどーした/ "ゲビルドメス国防総省" は? "ドルゲスタンの武器庫" は? "黄金の島イクヤン" は? "テケ総領事" は? "投げ捨てのメザール" は? "ミザードリィ帝国" は? ……もう言い出したらきりがない。なんせ、すべてがパァじゃから……。くやしいなァ。あんなに一生懸命作ったのに/	完成期日まで10日間しかないためにすべて省略。RPGからマップのいらないアドベンチャーに/ そんなのあるかョ/ ひどい、そりゃ、ひどいョ/
エンディング	じつは幻のアイテムになったが、ダルグを倒すとエンディング・リングというアイテムが得られ、ユーザーはいつでも好きなときにエンディングが見られた。 全部の宝箱の総数と、取った宝箱の数、集めた剣の種類と全種類、という成績表示をすることにしていた。そして5人全員が神となり、人々に讃えられる。それがワシの考えていたエンディング。 しかもエンディングのあともなお、剣探しとかのゲームが続けられる。あくまでユーザー中心のラスト。	5人の種族が、その後、どーゆー生活を送ったかを、映画っぽく1枚絵で出す/ 正直いってくだらん。このエンディングを作った人間は、ゲームのエンディングの本質がわかっとらん。ゲーム・エンディングの一番大切なコトは、ユーザーをほめ讃えるコトだ/ "キミは、すごい、偉い、立派だ" とほめる。これがすべて。ゲームを終わらせたのは、ユーザーだ。そのユーザーをほめる、ヨイショする/ それトーゼン/ これがコツ。 その後ビリンチがアル中になろうと、ユーザーにとっちゃなーんのカンケーもない。ユーザーにカンケーないエンディングなんて、なーんの意味もない/ ゲームは映画じゃない/

オリジナル・プログラム

ISLAND of DRAGONS
ボムボン

FM7シリーズ(3.5インチディスク)

ISLAND of DRAGONS

やるとけっこう……

作者　浅野 朝雄

君のいる島の近くに、セシル島とよばれる島があった。そこには怪物がいるばかりか、4匹のドラゴンがいるというのだ。君は富と名声を求めて、島の洞窟の前に1人で立っていた。

HERO

「セシル島」は、君の住む村の南方にある洋上に浮かぶ小さな島である。この島には、海の神「ネプトゥーヌス」が住んでいるといううわさがあるので、「聖なる島」とも呼ばれ、だれも近づかない。そんな島に君が興味を持ち、出かけようと思ったのは、こんな理由からだった。

村の酒場で、漁師がぽつりと言い出した。「セシル島には、海の神なんかいやしない。あそこにいるのは怪物と4匹の竜（ドラゴン）だけだ」漁師は、あの島に何があるのかどうしても知りたくなって、漁のついでに島に立ちよったらしい。そこで怪物を見たというのだ。村人は彼の話を信じようとしない。しかし君は、どうしても竜という言葉が頭から離れなかった。

君は霧に包まれた夜明けに、セシル島に向かった。自らの手で竜を倒し、多くの金、銀、財宝を手に入れ、そしてHEROにならんがために……。

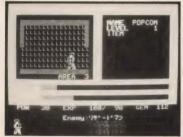
HOW TO PLAY

オートスタートにしてあるので、ディスクを入れて、電源を入れればいい。

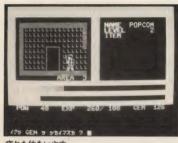
ロードが終わると、タイトル画面が出る。ここでは何かキーを押せば名前を聞いてくれるので、8文字以内で入力してくれればいい。

このゲームは一応、RPGであるが、スペースキーの連打があったりするのだ。ゲームの目的は洞窟を歩き回り、遭遇した敵と戦いながら経験値を積み、レベルアップしていって、最後に、プロローグで出てきた4匹のドラゴンを倒すことなんだ。

●ステータス

●LIFE：マップが表示されている下にある緑色の線のインディケーターのこと。ダメージを受けると、右から赤くなって行き、全部赤になると死んでしまう。このダメージを回復させるには、GEM(あ

リザードマンが襲ってきた。

疲れた体をいやす。

おっと、こんなところに妖精がいたぞ。

とで説明）というものを使用する。

●LEVEL：プレイヤーのレベルを表す。最高は15。

●POW：パワー（力）を表す。当然、高いほうが戦闘に有利。

●EXP：経験値を表す。左側は、次のレベルに必要な経験値で、右側は現在の経験値。右の数字が左の数字以上になると、レベルが１つ上がる。

●GEM：宝石の数のことで、これには２つの使い道がある。１つはLIFEの回復。もう１つは魔法を使うのに必要。

●キー操作

●通常画面

4：左へ移動。

6：右へ移動。

S：プレイヤーの今の状態をディスクにセーブする。

L：セーブしたプレイヤーの状態をロードする。

G：GEMを使う。Gを押すといくつ使うか聞いてくるので数字で入力し、リターンキーを押せば、使った分だけ体力が回復する。ちなみにGEM１個で１ドット分回復する。

スペース：洞窟（違う面）に入る。

●戦闘画面

4：後退。画面の端までいくと逃げることができる。

6：前進。敵を端まで追いつめると逃げられてしまうので、逃げられる前にやっつけよう。

X：炎の魔法を使う。

Z：氷の魔法を使う。

スペース：攻撃。

●MAP

このゲームは画面切り換え式になっていて、画面に表示されている部分を１つのブロックとすると、８つのブロックで１つのエリアになっている。このエリアが全部で16面でこのMAPが構成されている。

このMAPの中には、ダークエリアと呼ばれるまっ暗なエリアがある。ここではあるアイテムをとると明るくなるんだ。

●ケーブ（洞窟）

エリアを歩いていると、四角いドアのようなものがあるんだ。これがケーブ（洞窟）でそこへ行って、スペースキーを押すと違うエリアに行くことができる。（アイテムがあったりする場合があるので、どのケーブも一度は入ってみないといけないだろう）

●BATTLE（戦闘）

エリアを歩いていると、敵（怪物）に出くわす。すると戦闘モードになり、自分のLIFEの下に、敵のLIFEが表示され、画面の一番下にプレイヤーと敵が現れるので、戦闘時のキー操作に従って敵を倒せばいい。ただし、自分のLIFEと敵のLIFEに差がありすぎた場合（レベルが違いすぎる場合）には、こちらの攻撃が通じないので注意が必要。（たとえばレベル１では、リザードマンを倒すことはできない）

敵を倒すと、EXPとGEMが手に入る。戦いが終わるか、どちらかが画面の端に行くことによって戦闘モードが解除される。

●アイテム

このゲームには８つのアイテムが出てくる。（全て必要というわけではない）アイテムはケーブに隠されているが、怪物が守っているので怪物を倒して手に入れなければならない。

ヒント

何度やっても、どうしてもうまくいかない人のために簡単なやり方をお教えしよう。まず、MAPを歩き回る。けっこう広いので、ちゃんとマッピングしないとどこにいるのかわからなくなってしまうぞ。それから、ケーブに入ってみる。もちろん、こまめにセーブすることをお忘れなく。すると、だいたいどこに何があるのかわかってくるだろう。それで、弱い敵と戦ってレベルを上げていく。戦闘にはこつがあって、これを覚えれば勝てるだろう。まず、あまり前進して戦わないこと。それから初めのほうは、魔法を使う敵とはあまり戦わないほうがいいだろう。それと待ち伏せ攻撃。左側のほうであまり動かずに剣だけを振って待っている。敵は、ある程度ダメージを受けると逃げていくので、追いかけてばっさりとやる。これがけっこう効くんだな。

ダークエリアを明るくするには、ゴールドランプというアイテムが必要。しかしそのアイテムを取るには、まっ暗なダークエリアを通らなければならない。でもあわてることはない。他のエリアでも、ケーブがあるのはいつも画面のまん中だから、ダークエリアでもケーブの位置を確認しながらマッピ

このたびは、惜しい人を……。

ングすればいい。ゴールドランプはエリア７にある。あと入ることができないケーブがあるが、これはとりあえず覚えておいて、強くなったり、アイテムをとったりしたら、また来てみるといいだろう。

あと注意が必要なのは、魔法を使う敵には同じ魔法はあまり効かないということ。たとえば、氷の魔法を使うウィザードに対して、こちらも同じ氷の魔法を使っても、あまり効果がないということ。（炎も同じ）

最後のドラゴンは４匹いて、倒す順番がある。最後にゴールドドラゴンを倒せば感動の（？）エンディングが君を待っている。くれぐれもドラゴンと戦う前にはセーブをお忘れなく。

僕たちの学校給食では、火・金には〝はし〟がいるのです。ときたま火曜日にはしを忘れたため、友だちに借りようとしたところ、何と200円で売りつけるのです。しょうがなく買いましたが、みなさんいい友だちを持ちましょう。（三重県　勝古近手）　S：類は友を呼ぶ？　それとも…。

MSX2 VRAM64K/128K

ボムボン

爆弾をフルに活用し妖精を助けろっ!

作者　渡辺　博

妖精を助ければ ムフフフ……。

いじわるな魔女に妖力を封じ込まれてしまった妖精が、君の助けを求めている。妖精を助けるには地下20階から、妖力を封じ込んである石を地上に持って行き、大洋(ごめんまちがえた。ほんとは太陽)の光にあてれば、魔法が解け、妖精の国に帰ることができる。はたして君は、妖精を助けてあげることができるかっ。

ここでやらなきゃ男じゃないっ!

ある日、ボンちゃん(君)が歩いていると、どこからか声が聞こえてきた。どこからするのだろうとたどってみると、どうやら空から妖精が話しかけているらしい。話を聞いてみると、魔女に妖力を封じられてしまい、妖精の国へ帰れないのだという。やっぱ、ここでやらなきゃ男じゃないね、と思ったボンちゃんは、どうすれば助けてあげられるのと聞くと、妖力を封じ込んである石が地下20階にあり、その石を地上まで運び出して太陽の光にあてれば、魔女の魔力が解け、妖力がもとに戻って、妖精の国に帰ることができると答えた。

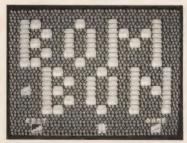
その石を地上に運び出すには、壁や、水たまりなどの多くの障害が待ちかまえている。しかし、非力なボンちゃんには壁を動かすことなんかはできるはずがない。そこでボンちゃんは、BOM(爆弾)を使うことにした。はたして、この非力なボンちゃんに妖精を助けてあげることができるのだろうか?

HOW TO PLAY

最初のGAMEとEDITを選択する画面で、カーソルキーの右を押してGAMEを選べば、すぐにゲームに入ることができる。

ゲームのやり方は、ボンちゃんをカーソルキーで上下、左右に移動させ、スペースキーで爆弾を使って障害物と障害物をぶつければ、ぶつけたほうの障害物(ほとんどは壁)を破壊させることができる。これを利用して、石を

最初の画面。ここでEDITとGAMEを選ぶ。

98のサウンドボードを買って『ティルナノーグII』のオープニングを見(聴い)てみた。すごい! かっこいい! ぶっとんでしまった! (長野県 Complex) S:大丈夫ですか? ×

進めたい方向の障害物をなくし、石を移動させればよいが、石は何か物体にあたるまで停止しない。障害物を破壊させ、石を階段に持っていけば、その階はクリアとなり次の階に行くことができる。これを20階分クリアすれば、妖精を助けることができる。

キー操作は、

・カーソルキー：カーソルの方向にボンちゃんを移動させることができる。移動させたい方向に壁や、石、水たまりがある場合は移動できない。

・スペースキー：爆弾をボンちゃんのいる位置にセットする。セットしたあとにもう一度押すと爆発する。爆発すると、爆風が起きる。ちなみにその爆風（スランプじゃないんでよろしく）に巻き込まれると死んでしまう。爆風は、爆発の場所の縦、横1キャラ分にいるときだけ死亡する。もう1つ、爆弾は数に限りはない。

・リターンキー：爆弾のところで押すと、爆弾を回収することができる。2つ爆弾を置くことはできないので、まちがって置いてしまったときは、これで回収するように。

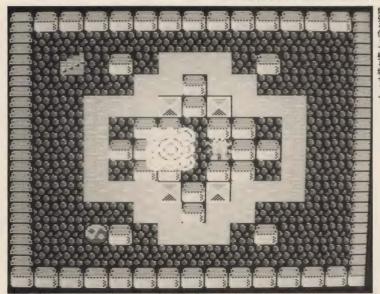
・ホームキー：一番最初のEDITとGAMEを選ぶタイトル画面に戻る。

キャラクター

封印の石：何かにぶつかるまで進み続ける。階段まで持っていけば面クリアになる。

壁①：爆風でもびくともしない壁。破壊することはできない。もちろん移動もできない。

壁②：爆風で飛ばされた方向に何もない場合は、1個分だけ移動する。飛ばされた方向が水たまりならその水たまりが床になる。飛ばされた方向に、壁や階段があるとぶつけたほうの壁は壊れる。そこに封印の石があるとぶつけた壁が壊れ、石が1キャラ分移動する。

爆弾を使って壁を壊せっ！

石を水たまりに入れてしまうと始めからやり直しになる。

注意

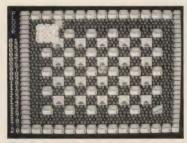
封印されている石が一番端の壁についてしまい、どうしてもクリアできなくなってしまった場合は、爆弾を使って自爆するように。それ以外の方法はない。あしからず。

EDIT

最初の画面でEDITを選ぶと、自分だけのオリジナルのフロアー（面）を作ることができる。

リターンキーで、左側のキャラクターを決め、スペースキーでカーソルキーの位置に表示する。

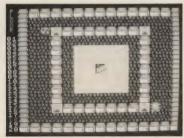
ホームキーを押すとメニューが現れる。内容は、

・RET：メニューのキャンセル
・TEST：作った面でゲームをする。
・DATA：テキスト画面にデータ化して表示する。
・CLS：画面を消去する。
・TITLE：タイトル画面に戻る。

TEST画面でクリアするか、ゲームオーバーになると、画面をもとに戻して再びEDITモードになる。

チェック

誰にでも、ある程度解けるように簡単な構成になっているので、ちょっと考えれば、途中まではすんなり進むことができると思う。進めなくなっても、あわてないでじっくり考えればおのずと道は開ける（かもしれない）。

ゲームとしては、それほど完成度の高いものではないんだけれど、ゲーム全体のバランスがよくとれている作品だろう。操作性もまずまず。あえて言うなら、キャラクターがいつも前を向いていることや、敵キャラがいないということだろう。キャラクターは、簡単にやれると思うのでいいとして、問題は敵キャラ。敵キャラがいないとちょっと画面と内容がさびしくなるし、かといってうまくバランスをとらないと、ゲームにならない。次回からは、そのへんのことをよく考えて作ってほしいな。

爆風だっ！　でもここなら大丈夫。

そんな、水たまりの中に階段なんて……。

MS-DOSがないと起動しないのを知らないで『スーパー大戦略98』を買って、2週間もゲームができなかったうえに、あとからMS-DOSを買って借金してる僕は、バカでしょうか？（兵庫県　田中伸昌）　S：そうやって、人は成長していくのだ。

オリジナル・プログラム

キミもねらおう！ ベストプログラム・オブザイヤー!!

プログラム大募集中です！ 年間最優秀大賞をねらおう！

年間最優秀大賞

賞金¥300,000

毎月掲載しているオリジナル・プログラムのうち、すぐれた作品には優秀賞(10万円)を贈呈していますが、これとは別に“ベストプログラム・オブザイヤー”として、年間最優秀大賞を設けています。これは、優秀賞を受けた作品のなかで最もすぐれたものを年１回選び、最優秀大賞とするものです。賞金は30万円。1989年度の年間最優秀大賞は、1989年１月号〜1989年12月号で優秀賞にかがやいた作品のなかから選出されます。あなたのすぐれたオリジナル・プログラムに優秀賞＋年間最優秀大賞のダブルチャンス！　これからもどしどしよい作品を編集部までお送りください。

ポプコム・オリジナル・プログラム募集要項

●プログラムの内容
ゲーム(ホビー)、学習、実用などジャンルを問いませんが、あくまでオリジナルな作品に限ります。なお二重投稿は固く禁じます。

●使用言語
BASICおよびマシン語

●応募資格
個人、団体を問わずどなたでも応募できます。

●応募方法
カセットテープまたはフロッピーディスクにセーブした作品に、以下の事項を明記した書類をそえてください。
(1)タイトル、使用機種、使用言語
(2)ロード、セーブの方法、実行方法、遊び方についてのくわしい説明
(3)プログラムの内容についてのくわしい説明(フローチャートなど)
(4)プログラム作成上、参考にした資料などがあれば、それも明記
(5)住所、氏名、年齢、電話番号

●賞金
年間最優秀大賞→30万円およびディスクサービスの印税(当社規程)。
優秀賞→10万円およびディスクサービスの印税(当社規程)。
＊なお上記の２つの賞に該当しない作品でも、掲載された作品には従来どおり、掲載料(５万円)を支払い、ディスクサービスの印税を支払います。

●応募締め切り
常時募集していますので、とくに締め切りはありません。

●応募先
〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第２ビル㈱新企画社ポプコム編集部「オリジナル・プログラム係」

通販のお知らせ

オリジナル・プログラムコーナー、通称「オリ・プロ'89」では、すべてディスク(テープ)サービスのみ、ということになっています。掲載されたプログラムをプレイしてみたいという人は、必要事項を記入のうえ、代金といっしょに「ポプコム編集部」まで申し込んでください。詳しくはP.274。

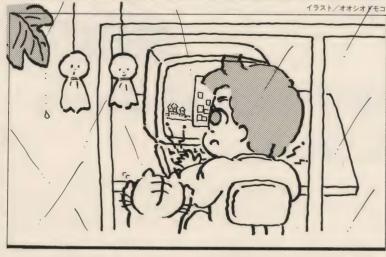
POP COMMUNITY '89

ポプコミュニティ'89は読者と編集部を結ぶシシカバブーなページです

OPINION PLAZA

ふと気がつくと6月号。そうか、もう1年の半分まできちゃったたな。この調子で、後半もがんばってみますか。ということで、今月も議論白熱。やっぱり、まじめが大切だね（でも、たまには遊びたい）。

もうすぐ梅雨の季節。うっとうしい天気が続くけれど、そんな雨なんか吹き飛ばすような元気が、いっとう大事！

イラスト／オオシオトモコ

ゲームのキャラにも人間らしさを

こんにちは。

最近のゲームに関して思うことを書きます。コンピュータRPGをしていていくつか不満に思うことがあります。それはマイキャラの他の人（村人やNPCetc.）が、あまりにも事務的でおよそ人間らしくないということです。なかには、どうしてその場所にいるのかわからないキャラクターもいます。

たとえば、モンスターのうようよしている草原を村の女の子がうろうろしていたり、マイキャラが多くの敵を倒してやっとたどりついた場所に子供が敵につかまったわけでもないのに（ただ道に迷ったとか）いることなどです。

ほかにもふつうの村人がボスキャラや謎についてくわしく知りすぎていることもへんです。彼らは自分たちの生活を楽しむことにしか興味はないはずで、よその国の内情などに関心を持つことはありません。傭兵なら別ですが……。

村人たちはよそ者のマイキャラを怪しんだりもせず、しかもゲームの謎についてしか話さないのは、どこかおかしいとは思いませんか？

僕はテーブルトークRPGの『D&D』を、しかもかなりやさしいシナリオを一度やっただけですが、そのときにコンピュータRPGでは感じなかったこと、自由度の高さ（コンピュータRPGはある順番にしかストーリーが進まない）、村人たちが本当にその土地で生活している実感、人間らしさ（村人や他のキャラにも意志があり、彼らの目的のための行動をしている）…etc、多くの違いを感じました。

某パソコン誌にテーブルトークRPGをリプレイしたものがあり、本まで出版されていますが、これは今まであげた矛盾がなく、なおかつ背景の世界がしっかりしていて、その世界が存在していてもおかしくはないからこそ、そこまでできるのでしょう。パソコンRPGでは、『イース』シリーズぐらいしか、あげられません。そういう細かいところまで気をつかってこそ、名作と呼べるのではないでしょうか？　グラフィック、BGM、キャラクターやア

イテムの数、マップの広さだけを競っていても大差はないと思うのです。ソフトハウスの方々には、そこのところをお願いしたいのです。

(愛知県　KITO.)

S：いわゆるリアリティーの問題ってむずかしいよね。徹底的にこだわってみるか、それともいっさいを見る人の想像にまかせてしまうか、あるいは、御都合主義だけど、それを感じさせないだけのパワーで押し切ってしまうとかね。いずれにせよ、のめり込ませるだけの力がないと、ダメってことかな。

イラスト／ずんずん

再び「88びいきは……」について

はじめまして。MZをあやつって2年になる七瀬という者です（その前にナイコン4年）。

2月号、4月号と「88びいきは許せん！」という熱のこもった意見が展開されてて、私もたいへん興味深く読ませていただきました。

「ソフトハウスへ嘆願する」ような意見の多い中で、4月号の松本さんのような考えを持った方もいる、ということを知ると、まだまだ日本のユーザーも腐ってないなと思いました。

FMやX1のソフトが少ないそうですが、わがMZは輪をかけて少ないです。さらにまだマイナーなマシンも存在します。下見て暮らせ、とまでは言いませんが、そういう不満はぜいたくだと思いませんか？

だいたい、「何かを作り出す」という環境は、本体を買った時点でそろっているはずです（88FEやTOWNSというフザけた機種もありますが）。音楽でも、CGでも、ゲームでも何でもヤル気さえあればソフトハウスの手助けなんていりません（OSや言語はちょっと苦しいですが）。

私はソフトの少ないのを承知でMZ-2500を買いました。むろん、後悔などしてません。プログラムの作りやすさ、という点では、この機種の右に出るモノはそうそうありませんから（もっとも、コレに慣れると他機種はとても使う気になりません）。「なければ作る、作れなきゃ勉強する」この精神でみなさん、がんばろうじゃありませんか！

(福岡県　七瀬修一郎)

◆　◆　◆

4月号オピニオンプラザで、S氏が「ゲームソフトがなければ何もできないんじゃ情けない」と言っておられたことについて。

僕もそうは思うけど、ポプコムを見ると、カラーページはまず、ゲームの紹介、攻略法、新製品情報と、マイナー機種のユーザーには眺めるだけの記事しかない（すべてがとはいいませんが）。「ゲーム以外にもこんなことができる」よっなんて記事はあっても、人気機種についてのみ。けっして、マイナー機種がポンコツというわけでもないのに、S氏がえらそうにあんなことを言っておきながら何もやってみせてくれないのでは、やっぱりこの状況は改善されないと思います。僕が言いたいことは、"言った以上は、なんかやれ！"（命令調）ということです。

誌面のどこか1ページ、いや半ページでもいい（最初は）、そこからどんどん盛り上げていいことだと思うから。

昔のポプコムにあったようなものを、もう1回やってほしいのです。テクノダムが消えたように、無理なのかもしれませんが、しかし、ゲームだけでは情けないと思うなら、やっぱり何かやらねばならないと思います。初めの1歩を踏みだす手助けをしてくれればいいのです。

ということで、どうかよろしくお願いします。

(岐阜県　name-Q)

S：ということで、最近いろいろと言われちゃったりするSです。この議論も3回目。もう、行きつくところまで来てしまった気もするね。

で、最初、ああいったニクマレ口を言ったのは、もちろん意図があって、ちょっぴりおとなしかったこのページをかき回したかったのと、読者のキミたちにいろいろ考えてもらいたかったこと。別に、ゲームだけしかしないのを否定する気はない。それなら、それでいいじゃない。それだって、パソコンのりっぱな使い方なんだから。

ただ、そこですぐ他人のせいにするとか、他人に頼るというのは、どうかな？　と思うんだ。その前に、まず自分でやってみようよ、ね。

かわはらこんぱち

かわはらこんぱち　牡羊座　血液型O型　広島県出身——大洋ファンがはびこるポプコムで、広島カープ優勝を秘かに願う男。

ラ・バンバ荒木

ラ・バンバ荒木です。血液型はA型、11月18日生まれの蠍座だーい（ミッキーマウスと同じ誕生日だぜっ！）。↑だから？

高校も無事卒業したし、X68000もバイトをして買ったので、あとは『サバッシュ』が出るのを待つだけだ。P.S　88版のように、発売日がおくれないようにネガッテおこう！　(兵庫県　X68000命)　S：でも、発売日っていつなんだろう？

おはがき サンキューね!

横浜市の田島君、ボクもファミスタの“ぱちょれ”の打率は不満だ。メーカーの人は、もっと勉強してほしい。

板橋区の水科君、君は正しい。ボクも、巨人9連覇のころ、少年時代をおくり、強くて誰もが応援するチームなんてツマラないって思ったもんだ。クラスの女のコだって、みんながチヤホヤするコより、めだたずに片隅にひっそりといるようなコのほうが、優しくって性格もいいってのが真実。かめばかむほど味が出る。自民党、応援するなんてバカらしいもんね。

佐賀県の池田君、もちろん君の応援はしっかりと憶えているよ、サンキュー。君の友だちに言ってやんなさい。大洋は29年間優勝していないけど、“半世紀近く”ではない。29年と50年は少しも近くない、21年も差があるのだ。数の計算もできないのか、このウンチ小憎、と優しくたしなめてあげなさい。

ツライ受験を乗り越えた**横浜市の山下君**、君は日本で一番素敵な場所—横浜球場に割と近い—に住んでいる。幸福なヤツだ。ところで、久保投手は本当にどこへ行ったのだろう?

長崎県の元尾君、ボクも「野球道」でホエールズを優勝させるべくガンバッている。ともに戦い抜こうぜ。

千葉県の田辺ユーちゃん、ホエールズは君の言うとおり、まじめでなおかついさぎよいチームだ。でもこれだけは言っておこう。野球は勝ち負けだけの結果にとらわれてはいけない。人生と同じで、大事なのはプロセスだ(負けおしみじゃないよ)。プロセスを注意して見ていこう。そして、よいプレーに拍手を贈ろうではないか。ディテールが大切なのである。

北海道の山川君、君を北海道支部長に任命しよう。とはいえ、北海道には君以外にも大洋ファンはたくさんいるはずだ。優しくて頭がよくていいやつに会ったら、聞いてみな。きっと大洋ファンだから。北海道の大洋ファン情報をドシドシ送ってくれたまえ。

兵庫県の青木君、君の転向は正しい。でもゲームだけじゃなくって、実物のすばらしい選手たちも研究してね。

世田谷区の谷村君、君の日頃の大洋研究には頭が下がる。でも君がいちばん正しいのは、大洋ファンを誇りにしていること。少しも卑屈ではない。拍手を贈ろう。パチパチパチ。

神奈川県の加山君、君はとてもよいことを書いてくれた。“負けても勝っても悔いが残らないのがいちばん好き”。いいねー、しびれる。今度、女のコをくどくときに使わせてもらおう。“君を好きになってしまったが、結果はどうであれ、ボクには少しも悔いがない”。

和歌山県の“ルー”君。へんなペンネームだね。ところで、ボクも君と同じく関根監督のファンだ。大洋を辞めた今でも好きだ。“大人”を感じさせる、お父さんのような、そして懐の広い深い人間性に、ヤクルトの選手は応えてほしい。ヤクルトは大洋の次に好きなチームだ。

というわけで、スペースがもうない、みんなの情報はまた来月。5月中にはなんとか会員証作って送る予定だ。そして6月には神宮へ(みんなの中から選ばしてもらって)行けると思う。それじゃ、また来月っ!

ブルックリンでした。

イラスト/関口ひろこ

◆今月の“コレを読め”!(縮小版)

新刊『寅さんの人生語録』は絶対におもしろいぞ!

映画『男はつらいよ』(あの不滅の人気シリーズ)のご存知フーテンの寅さんが、数々の映画の中で吐いた名ゼリフ、迷ゼリフを収録。無茶苦茶オモシロイ本だ。人生の、そして真の男のなんたるかをボクたちに教えてくれる。

●PHP刊 980円

POP COMMUNITY '89

OH! MY LOVELY COUNTRY

わしらのイナカ自慢

人に歴史があるように、いなかにも歴史がある。その重みは、都会の比ではない。ガンバレ、いなか！

●

僕は大阪に住んでいるので、1月号のチェックに1つもひっかからなかった。しかし大阪は、さまざまな非常にひどい誤解をされていると思う（とくに東京の人に）。たとえば、

①「～まんねん」、「～でんねん」を使う……こんなもん大阪の人は使ってない／　語尾に「～や」、「～やん」などは少しはあるが、けっして「しりまへんねん」、「寒いでんなあ」とか言わない。マンザイ師の言葉にだまされてはいけない。あれは、面白くするための汚い大阪弁なのだ（「さ○ま」は奈良の出身だからね／）。

②大阪は「や」の人の巣窟……そんなことは断じてない。ふつうの人のいるところ（ベッドタウン等）には「や」の人はいない。いるのは、大阪の人も恐れるような場所である。

③大阪はたこ焼きが名物で、ところどころにたこ焼き屋がある……こんなことは絶対にない／　大阪だからたこ焼き？　みんなふつうの食べ物を食べているぞ／　たこ焼きなど1日に1度食べるか食べないかだ。勝手にそんなこというな／（といいつつ、大阪の人もなぜか名物にたこ焼きをあげる……）

しかし、僕は千里ニュータウン（昔、万博のあったところ）のある北摂に住んでいるので、堺、泉佐野というミナミ（おそらくここをみんな大阪と呼んでいるのだろう）のことを知らないので、だいぶ誤解があると思う。それでは／

（大阪府吹田市　日経人）

ボクも関東（神奈川県）の人なので、やっぱり大阪には偏見がある（と思う）。たとえば、去年ポプコム祭を大阪でやったとき、会場のみんながソフトハウスの人に質問するというコーナーがあったよね。そこでみんな大阪弁を話すものだから、漫才が始まるんじゃないかと思ったほどだ（そうはならなかったけれど）。あと、城之崎に旅行に行ったとき、女の子の3人組が大阪弁をしゃべりながら歩いていくのを見て、なぜかゲンメツしたこともある。これって、やっぱりマズイよね（気をつけます）。

●

初投稿です。私の町はス・ゴ・イ／／ドドドドド÷2イナカです。

ここは北海道のはずれ清里町というところです。人口6,500人／／

清里町は、囚人の憩いの場としても有名な網走の近くです。近くといっても35kmも離れています。

私のこの町は、人口の2分の1が50歳以上というとんでもないところです。

どこがイナカかというと、喫茶店が2軒。この町で隣の家というと、400mは離れてる。駅も無人で高校生も150人程度です。面積だけなら香川県に勝ってるかもしれない。

ふつうの町では駅前が明るいがココはスラム街のようです。

4月号の皇一祈君、君はめぐまれている。カーネルおじさんがいるだけいいじゃないか。ここにはジジババがいるだけだ。若者よ来てくれー／

（北海道斜里郡清里町　スレッガー中尉）

清里っていうから、長野県のあのメルヘンチック・きゃぴきゃぴギャルがいっぱいの清里と思ったら、そうか北海道か。たしかに斜里の近くにあるね。しかし、長野のそことは、同じ名前でもずいぶん違うな。さすが、北海道には、まだまだ秘密がありそうだ。

●

全国「いなか自慢のコーナー」のファンの皆さん、こんにちは。いなか自慢のコーナーにこの人あり、「ぬんまっくんまっ度チェック」を紹介した良牙です。お元気でしたかぁ……。

みんな考えがあまい／　8つ9つがどうした、「ぬんまっくんまっ度チェック」だぞ。もっちろん沼隅のある地区は10個。小さい地区にわけてみろ／　信号のない地区も出てくるはずだ／　もう一度よく考えてからやってみよう／　1月号を持ってないやつは、バックナンバーも買え／　それがお前の宿命だ／

そういえば、あれだけ書いたのに、「ぬんまっくんまっコーナー」の本元の「歌謡ステーション丑満どき」のリスナーが増えない／　なぜだ／／　みんなで復活してくれーと、署名を書けば復活するかもしれないんだぞ、「ぬんまっくんまっコーナー」が。もう一度広島FM放送月曜深夜（正確には火曜早朝）1：00「歌謡ステーション丑満どき」を聞け／　俺は常連リスナーだから、ペンネーム良牙でちゃんと出てるぞ／／

（広島県府中市　良牙）

例のチェックを送ってくれた良牙君から、こんな怒りの手紙がきた。まあ、チェックのことはそうとして、ラジオのリスナーが増えないのは、その「ぬんまっくんまっ」のところだから、人が少ない（いない？）せいじゃないかなぁ？

絵・ポッキー 前嶋

あっけなくつぶれた「TVおもしろ捜索隊」のあとを受けて、先月イキナリ始まった「TVヒーロー探検隊」。今月は、筆者のジェネラル存美と担当編集のマッド寿（2人ともどういうペンネームだろう⁉）の特別対談で贈る。キミも、「こんなヒーローを知っているぞ」と思ったなら、このコーナーにビシバシはがきを送ってくれ。

テレビヒーロー探検隊

第2回

熱烈座談会
八つ裂き光輪は本当に効くのか？

●マッド寿……(=K)　●ジェネラル存美（ゾンビ）……(=Z)

Z　へあっ‼

K　でぃおあ‼

Z　いやあ〜。決まりましたネェ。

K　いきなり、ウルトラマンの声。いったいだれがわかるんでしょうか？　前回は、バルタン星人について論説していただきました。今回はウルトラマンがそのバルタン星人を倒した必殺技、八つ裂き光輪について語り明かしましょう。

Z　そう、ウルトラスラッシュともいうんですが、やはり日本男児たるもの豪快に八つ裂き光輪と呼ぶべきです！

K　「八つ裂き」ですからね。こりゃすごい！

Z　スペシウム光線をバルタン（2代目）にはね返されたウルトラマンがいきなり見せた新必殺技なんですね。技が破られてもすぐに立ち直って新手を繰り出す。さすがですね。

K　そう。ふつうだったら特訓かなんかして編み出しますよね。仮面ライダーとか。

Z　崖から岩投げたりして（笑）。

K　やはり、これこそウルトラマンの超人たる由縁ですね。

Z　この必殺技でバルタン氏は哀れまっぷたつ。恐ろしい威力です。

K　そう、文献によるとスペシウム光線をリング上にしたもので、その威力はスペシウムの約20倍だそうです。

Z　でもご存じですか？　この八つ裂き光輪、思ったよりその威力を発揮していないってこと。

K　ほほう？

Z　結構、はね返されてるんですよ。これがまた。

K　そう言われてみると、スペシウム光線で爆発した怪獣の記憶はたくさんありますけど、八つ裂き光輪で切断された怪獣っていうとあんまり覚えがありませんねえ。バルタン2代目と二度目に登場したレッドキングぐらいですね。

Z　そう、そのとおりなんです。完全に決まったのはその2匹だけ。あとはみんな不発に終わってるんです。たとえば、深海怪獣グビラ戦のときは、彼の鼻先のドリルで逆転されてますし。

K　うんうん。宇宙怪獣キーラの尻尾にもはね返されたな。もちろん最終回のゼットンには効かなかったし。

Z　メフィラス星人との戦いでも相打ちだったし、バルタンにも一度は光波バリアではね返されてるんですよ。

K　たしかに。たしかに。パリーン！ってね（笑）。なんであの手のバリアとかってガラスみたいな音たてるんでしょうね。

Z　そうそう。光のくせに。なんとなくもろいイメージがありますよね。

K　しかし、意外でしたね。ウルトラマン最強の技がこんなに命中率が悪いなんてね。

Z　私、計算してみました。八つ裂き光輪は物語中に8回投げられてるんです（バルタン×3・グビラ・レッドキング・メフィラス・キーラ・ゼットン）。そのうち決まったのは3回。計算してみるとウルトラマンの八つ裂き光輪命中率は3割7分5厘。

K　トホホ……。

だれがアホやねん
BY POCKY PRODUCT 1989

●247ページに続く

(注)これは八つ裂き光輪ではありません

ILLUSTRATION 東京・ピッパ

読者のゲーム評

第3回

▼あれも言いたい、これも言いたい。あれこれゲームまるかじり！

なんとか3回目をむかえた「読者のゲーム評」（しつこいようだが、まだ仮題だったりする）。はがきの方も、かなり来るようになったから、近いうちに増ページにする予定。みんな、この調子でガンバッテね。ゲームに対する熱い思いをぶつけてほしいね。

バーニング ポイント

▲ ▲ ▲

はっきりいってADVで一番よくできているのは、この『バーニングポイント』ではないでしょうか？　話も6章に分かれていてすごく奥の深いゲームです。パーセプション・タイプのゲームなので、最もやりやすいゲームになっていてすばらしい！　証拠品を捜すときもいちいち見る、というコマンドはなくて、自分で本当に捜しているみたいなんです。あと、なんといってもミュージックが最高!!　とってもワンダーフル！！！　コマンド表示なんか小さいのでやっててあきない。PCMデーターもすごいすごい。1枚分使っててすごい!!　絶対、エンディングまであきない面白さ！　ストーリーが最高のできだったよ。

（栃木県　ルクイズ）

スタートレーダー

▲ ▲ ▲

僕は『スタートレーダー』を買ったのですが、何か期待はずれの感じがしました。

スクロールやスピードはPC-88SRシリーズ用としては最高のできだと思いますが、音楽は『イースII』や『ソーサリアン』に比べてスケールダウンしているし、迫力がない。

武器を買うために星間通商を行うということだが通商の仕事は6つしかなくて、買える武器の量が限られてくる。

イラスト／ずんずん

セリフのある登場人物は自分を含めて12人しかおらず、壮大な宇宙を演出するにはややもの足りない感じがする。それに広告では「自由度の高いストーリー」となっているが、外見上自由度が高そうなだけで、結局は1本道をたどっているだけなのだから、元から1本道だけにして、もっとシナリオの量を増やした方がよかったのではないかと思います。

ま、しかしシューティングシーンに関してはとてもよいできだと思います。スピード、スクロール、キャラの量、巨大戦艦の大きさ、……どれをとっても88用とは思えないほどのできです。ただ、最後のボスを除いては、戦艦にしてもザコキャラにしても弱いように感じました。

P.S.炎の惑星のシーンのグラフィックはすごいと思う。

（奈良県　住田真）

ピラミッド ソーサリアン

▲ ▲ ▲

4月号の静岡県のT.Nさんと同じようなことですが、私もどーも『ピラミッドソーサリアン』の音楽がいまいちだと思うんです（『戦国』は個人的に好き！）。だって、あのシナリオ1の音楽、ラスト・ハルマゲドンが始まったかと思ってしまったではないか……。ボスキャラの音楽で、どーもヘビメタバリバリがないのだ……。ドラムの音がなーんか……スイカたたいているみたいだし……。でも、エンディングの曲はプラスミックスって感じでけっこうよかったと思いますが……。でも、ファルコム・レーベルができたのは、半分は古代氏によるものだと私は思う。

（岐阜県　みとき）

イース

▲ ▲ ▲

1989年4月号の“たっぷ”さんですか？　わかります、その気持ち。『イー

『野球道』について……
富山県・Meru

ス』は、ストーリーが、いい!! 壮大なスケール、感動、愛!! どこかの映画の宣伝じゃないが、ここまで完ペキなストーリーは、本当にスゴイ!!

そして忘れちゃいけないのが、あの音楽、ストーリーにあった音楽、迫力あり、聞いているだけでも、楽しいですよ!!

（広島県　しょーたろー）

信長の野望

戦国群雄伝

『戦国群雄伝』なら、円丈のドラスレで円丈さんがちゃんと評価してくれとるから十分わかっているぜ！　という君に、僕の意見も聞いてほしィ！

あのですね、光栄ソフトでよくある問題が、数名の有名な武将をのけてあまり有名でない奴は、何人も同じ顔をしとる！　どーしたことだこれは！　見分けがつかねェーじゃねーか！　これならヒゲを落とすくらいで敵も見方もない！　やっぱし容量の問題でこうするしかないのか？　でもこれはあまりにもムゴすぎる。そ、それに、訓練度の最高は100なのに野武士の１人に訓練255というのがあったり（味方に入れて、兵士を与えると43に下がってまた解任してやりました！)、もうこれ以上バグらないでくれぇー！　と絶叫してしまいそうです。光栄さんこれいかに!?

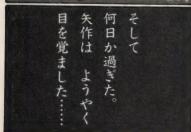
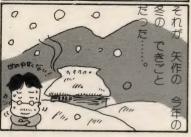
それと、タイトルは「Games estimate(ゲームズ・エスタメイト)」がいいと思う。

（福岡県　リピート）

全国版

こんにちは、茶屋四郎次郎です。私は自他ともに認める『信長』の大ファンです。たしか、初めてプレイしたのが昨年の７月、それ以来他のゲームには目もくれずにやり続けています。でもかなり古いゲームですし、そのシステムなどは非常に貧弱なもので、最近の秀作たちとは比べるべくもない幼稚なゲームであるように思います。しかし私はあくまで『信長』に頑固にこだわりたい。それはなぜなのか？

これは他の歴史ものにもいえることなのだけれども、ゲーム以外にも楽しめる範囲が広いということ。具体的に説明すると、ふつうのゲームならゲーム自体が終わってしまえばそれまで。非常に味気ないのだ。ところがこのテのゲームの場合だと背景に歴史があるから、興味があればそのゲームに関連した小説なども楽しめるのだ。たとえば、『信長』ならば山岡荘八の『織田信長』、『三国志』なら吉川英治の『三国志』のようにね。そういったものを読むうちにひいきの武将や歴史観といったものが自分のものになってくる。こうなると、今度はプレイしながら自分の頭の中で１つのドラマができていくようになる。そこまでいけば、マニアだ。

そして、とくに『信長』ではその単純さゆえに自分でドラマが作りやすいのだ。『三国志』や『ジンギスカン』では細かすぎて、こうはいかないんだよね。でも、『信長』を愛するものの一員として一言いいたい。徳川の異様な強さと民衆の存在だ。当時の徳川は今川にほぼ完全に圧倒されていて強さも宇都宮程度のものだ。そして民衆。民衆は金や米をばらまかれて喜ぶほど単純じゃない！　でも、まあいいか。そういった欠陥は『群雄伝』で改良されているらしいし、とりあえず『信長』バンザーイ！

（東京都　茶屋四郎次郎）

だれがアホやねん！

BY POCKY PRODUCT 1989

コミック連載開始。CDも近日発売。X68とPC-98への移植も進む、好評『サバッシュ』ワールド。

おなじみファラナーク
兵庫県・柘榴

はじめておたよりを出します。4月号でMYAHKUNが、『サバッシュ』のエンディングで、もしサージが2人だったらどうなるだろうとのことでしたが、ズバリお答えして、残念ながら1人は抹殺されるようであります。私もカーラマンを2人雇ってたんで、どうなるかなーとワクワクしてたのですが、あとから雇ったやつはまるっきり無視されちゃいました。太陽の剣ももらえなかったし……かわいそうなやつ。

もう1つ余談ですが、『サバッシュ』のエンディングを最後まで見て画面が止まった時に、キーボードがシンセドラムになるんですね！（私の機種はPC-88VA2です。）　ファンクションキーとリターンキーとスペースキーでいろんな音が出てすげー面白かったです。ゲームが終わっても遊べるなんてすごいっっ!!　『サバッシュ2』も期待してますよっ！

（山口県　山野ぶどう）

▲　▲　▲

『サバッシュ』がやっと終わったーあ。だけど……何か直線的だったなあー。率直にいえばストーリーがあってもグラフィック的な変化に少しとぼしかったような……。よくDISK-Aのほうはよかったとか言ってますが（円丈氏も言ってた）、僕にとってはまだ不満でした。確かに円丈氏の書いたストーリーの構成などはうまいと思いますが、もし僕だったら、アランパルチャ大陸だけにしてその地下あたりにダルゾン帝国を作ったりして、地理的にも密度を濃くしたでしょう。それというのも、むだに歩く場所が多かったように思います(『ストゥーパ210』や『果てなきほこら』などを除いて)。そして、広いわりに同じようなグラフィックが多く、変化がありませんでした。どこの洞窟でも同じグラフィックでへんに長かったり。

まあ、グラフィック、グラフィックと言っていますが、物語がよければグラフィックなどどうでもいいという人もいるでしょう。しかし『サバッシュ』は背景グラフィックがA級であったからこそ、もっと変化に富んでほしかったと思うのです。あとプレイして気がついたのですが重ね合わせ処理が出てきませんでした。ゲームに深みを与えるという意味からも、重ね合わせ処理や、アニメーション処理にもっと力を注いでほしかったと思います。

人によっては満足度や評価には差があると思いますが、単に～がデカイとか、マップが巨大であるというのはもういいから、そのメモリーを感動というのにつなげてほしいです。

（茨城県　ジョナ・ポン）

▲　▲　▲

今、とうとう『サバッシュ』を解いたのだー。思い起こせばまだ平成にもなっていない1月5日の事。郵便配達で稼いだ給料をその日に「サバッシュ交換キップ」にしてしまった僕。友人からの年賀状で「ハ～イ。『サバッシュ』買ったか～い？　僕はドルゲスタンまでいったよー。」というのが来たので、ちゃっと（方言）パソコンショップへ買いに走ったけ。今こうしてエンディングを見てるといろんなことがこみあげてくる（ちなみに今というのは4月3日午後6：42。部活とかなんやらでこんなになってしまった)。キャリバスを倒したのはいつだったか、とにかく日曜日の午前10：50だった。

そしてラーフのじゅうたんを取るとき、ザールが口を開いたのには、何かこう胸がつまる思いだった。戦闘中、ファラナークとゲルボナは仲が悪いんじゃないか？　なんて思ったこともあった。いろいろ書きたいけど長くなるのでやめておこう。だけどこうして終わって、リセットを押したら、心の中にポッカリ穴があいたような寂しい気持ちになってしまった。また立ち上げれば会えるのになにか、こう……。とにかくすばらしいゲームでした。友だちが5人増えたような気がして。おまけに3か月も遊ばせてくれて。もう最高というほかないですね。どうもありがとうございました。……「ところでエンディングが終わったあとFキーとリターンとスペースはサービスですか？」

（静岡県　三輪俊之）

このコーナーでは、読者のキミたちの個々のゲームに対する感想、意見、その他を募集します。
長さは800字以内。イラスト投稿でも可。「ポプコミュニティ'89　読者のゲーム評」まで。

ミステリーはS席で…

シンキングラビット今林宏行

タフで優しい男になるには……!?

久しぶりに、クライブ・カッスラーを読んだ。相変わらずダーク・ピットが例の調子で登場する。

冒険小説には、やはりこんな絵に描いたような主人公がうれしい。

はっきりいっちゃうと、カッスラー版ジェームス・ボンドである。

どちらかというと、小説のボンドより映画版のボンドに近いイメージがあり、例によって美しい女性には必ず夕食に誘う。けれどけっして女たらしではない。そこには相手を思いやる心が感じられる。やさしいのだ。

その点、ボンドは女性を誘っても、仕事のことが忘れられないタイプだから枕の下に銃を隠していたりする。

気持ちはわかるが、美しい女性とベッドをともにしながらも、死にたくないというのは不粋である。

わたしなら、きれいな女性とベッドをともにできるだけで死んでもいいと思うのに！ え？ 話がそれてるって……失礼しました。

ボンドはきっとB型だと思う。そして、ダーク・ピットはA型であろう。

いや、けっしてボンドが自分勝手というわけでは……、いやいや、けっしてB型のみなさまを悪くいうわけでは…。

作者が、もしこの記事に目を止められても(そんなことあるわきゃない！)わたしの勝手な想像とお許しください。

とにかくボンドがマイペースであるのは事実であろう。なにせ殺しのライセンスを持ってるわけで、職業がら非情でないと生きられないというのもわかるが、もし彼に妻がいたなら、おそらく人の300倍は気苦労が絶えないと見た。

こんな例もある。ボンドもダーク・ピットも車が好きである。

ピットは友人のメカニックに頼んで1930年製コードＬ—29などという古い車（はずかしながら車好きの私もどんな車か知らない）をぴかぴかにレストアしているくらいだし、ボンドもアストン・マーチンから始まってトヨタ2000ＧＴ、ロータスなどといい車を得

意げに乗り回している。

もちろん2人とも、結局壊してしまうわけではあるが、このことをとってみてもボンドとピットの違いはあきらかである。

ボンドは、国民の血税で与えられた車を早々と（ときにはプロローグだけで壊したこともある）しかも、なんのためらいもなくブチ壊す。

たとえ自分のものでないにしても、言い換えれば人様の物（おばあちゃんがよく言ってましたな）だからこそ大切にすべきであろう。たとえ壊れる運命にあったとしてもである。

にもかかわらず、彼はかっこよさのほうを重要視しているふしが見受けられる。もうすこし、こらえたなら車もこれほど壊れることもなかったのに、修理が可能な時点でやめようとも努力せず、早々と見捨ててしまう。

それがいけない。一事が万事である。

それにひきかえ、ダーク・ピットのほうは、愛着を持ってコードＬ—29を復元している。

アラブ人のテロリストに追われ、スキー場のゲレンデを振り切る場面では、壊れてゆく愛車をいたわりながら（そんな余裕もない状況ではあるが、心が伝わるんですなこれが）逃げるのである。男はこうでなくちゃあ！ などと思わせる点がえらい。

このシーンは「古代ローマ船の航跡をたどれ」にあるが、なかなかの迫力で堪能させてくれる。

最後、コードＬ—29はゲレンデにあるカクテルラウンジへ突っ込みピットは九死に一生を得るのだが、あぜんとしているピアノ奏者に向かい、「フライ・ミー・トゥ・ザ・ムーン」をリクエストする。いやぁ、喝采、喝采。

『QD弾頭を回収せよ』
『タイタニックを引き揚げろ』
『ラドラダの秘宝を探せ』上・下
『古代ローマ船の航跡をたどれ』上・下

●クライブ・カッスラー
新潮文庫

サイバーエッセイ第4回

VK-SATO プロフィール

テーブルトークからコンピュータまで、RPG大好きなシミュレーションゲーマー。ゲーム歴は約10年。多くのゲーマーの例にもれず、もともとはプラモデラーであった。ふだんの生活は、ゲームの記事やゲームブックを執筆するかたわら、毎週のようにテーブルトークRPGにのめり込んでいる。またプロ志向のロックバンドで、ボーカルを務めてもいる。長髪、容姿端麗、池袋在住。

今月は5月のゴールデンウイークの影響を受けて締め切りが早いのだ。ゴールテンウイークだからってライターが休みになるわけじゃないのにならぁ。まあ、なんとかなるでしょ!

イラストが気にいらない!!

連載も4回を迎えたこのコーナーだが、相変わらず気にいらないことが2つある。このコーナー、タイトルのところに僕の似顔絵が描いてあるのだが、これが似ていない。これを描いたのはイラストレーターの木村君。ニコマートにガールフレンドを1時間半も待たせるだけの度胸を持っているだけあって、なかなかすごいイラストを描いてくれるのだ。

まず髪の毛を縛っている。木村君は本誌2月号の僕の写真を見てこのイラストを描いたのだが、この写真自体、僕は気にいっていないのだ。次に眼鏡をかけていること。僕は視力左右とも0.2とかなり悪いが、めったに眼鏡をかけない。あの写真を撮ったときも、たまたま眼鏡をかけていたに過ぎないのだが、それが連載のタイトルとなって毎号掲載されることになってしまったのだ。

もっともタイトルの似顔絵などそんなに気にするほどのことはないと思うかもしれない。僕自身プロフィールには容姿端麗などと書いてあるがあれは言葉のあやで、自分の顔にそれほど自信があるわけでもない。しかし、自分の顔が毎月雑誌の上に載ることを考えてみてほしい。この連載が開始された第1回から、僕は木村君に苦情を言い続けてきた。その結果、先月号では別バージョンのイラストがこのコーナーに載ることになったのだ。先月号を持っている人は、別冊付録の最後のほうに載っている僕の写真とイラストを見比べてほしい。さて、タイトルのイラストと先月号のイラストはどっちが本人に似ているか? 僕にとってはこの問題のほうがRPGがどうのこうのというよりもずっと重大なのだ。

コンピュータRPGにはもっと複雑なシステムを

では、あんまり重大ではないRPGの話。先月号で今回はコンピュータRPGのシステムについて書くと予告していたはず。RPGのシステムって何だろう? なんて思う人はあんまりいないだろうけど、ここで話そうと思っていることは、コンピュータの「システム」とはほとんど関係ないということだけは確認しておこう。つまりゲームそのもののシステム、ボードゲームでいうならばルールにあたる部分の解説をしようというわけなのだ。

コンピュータRPGには大きく分けて3つのシステムがある。そのうち最も重要なのがキャラクターシステム。そしてストーリーを進行させる狭い意味でのゲームシステムと戦闘システムがそれに続く。

ゲームシステムはそのゲームの遊び方を決めてしまう重要なものではあるが、それは各ゲームの遊び方が変わるだけで、ゲームのよし悪しには直接つながらない場合が多い。例えば、『ウィザードリィ』のゲームシステムは3Dメイズを基本にした戦闘志向のダンジョンアドベンチャーだということができる。3Dメイズがいいか2Dのオープンフィールドがいいかは好みの問題だし、戦闘志向だからそのゲームがつまらないなんてことはない。また戦闘志向のゲームであるないにかかわらず戦闘のシステムが面白いのは、コンピュータRPGに限らずすべてのRPGの必須条件。ここで議論する問題ではない。問題になるのはキャラクターシステムだ。

コンピュータRPGのほとんどは、こ

のキャラクターシステムをテーブルトークRPGから拝借している。筋力、機敏さ、知力などのパラメーターや、戦闘などによって増える経験ポイントとそれにともなうレベルの上昇、ヒットポイントの増加などはすべてテーブルトークRPGの元祖である『D&D®』にすでにあったものである。最近のコンピュータRPGでは、新しいRPGのシステム、『アドヴァンスト・ファンタジアン』では『ルーンクエスト』の百分率で表されたスキル、ヒューリンクスの最新SFコンピュータRPG『スターコマンド』では、やはりテーブルトークRPG『トラベラー』に使われていた、操船や射撃のスキルなどが追加されてはいるものの、コンピュータRPG独自のオリジナルなキャラクターシステムというものにはまだお目にかかってない。

もともとテーブルトークRPGのシステムというものは、ゲームが円滑に行えるようリアリティとプレイアビリティの絶妙なバランスによってできあがったものだった。簡単すぎるシステムではRPGの売り文句である「どんな状況でも再現できる」システムにはならないし、複雑すぎるシステムではプレイに時間がかかりすぎ、「白熱する臨場感」を味わえなくなってしまう。テーブルトークRPGが人間自身による手作業とその想像力にのみ頼るゲームであることから、これらのシンプルでリアルなルールシステムが開発されてきた。

それに対しコンピュータRPGでは複雑な計算はみなコンピュータ自身がやってくれる。われわれプレイヤーはどんなに複雑なシステムであろうと、プレイのしやすささえ損なわれなければ受け入れることができるのだ。それが画面に表示される必要すらない。細かいことはゲームマスターであるコンピュータさえ知っていればいいことなのだから。キャラクターの身長や体重が与えるさまざまな影響。物陰に身を隠したり、姿勢を変えたりしたときの戦闘に与える効果などもコンピュータRPGなら簡単に再現できるはずだ。

コンピュータゲーム業界にはこういうジンクスがある――「マニアックなゲームは受けない」。僕もそのとおりだと思う。ただでさえ小さいコンピュータゲーム市場。万人に受け入れられるシステムをもっていなければ、成功することはできないだろう。しかし、ゲームデザイナーの多くはこの言葉を過大に受け取っているか誤解しているのではないだろうか。マニアックなゲームを避けるあまり幼稚なゲームを作ってはいないだろうか。僕は信じる。たとえシステムがマニアックであっても、プレイアビリティのたかい遊びやすいゲームになっていれば、それは受け入れられると。

ソフトハウスのみなさんにはもっともっと大胆になってほしい。面白いゲームであれば必ずヒットするという信念を失わないでほしいのだ。受けや二番煎じ、そしてネームバリューだけで売ろうとしているゲームの何と多いことか。僕はもっと意欲的なゲームを期待しているのだ。

というわけで恒例の次回予告

今月は締め切りがいつもより早かったために細かいデータを掲載することがあまりできなかった。次回は具体的なゲームを例にとって今のコンピュータRPGを解析してみようと思う。

あと、先月号でテーブルトークRPGがコミュニケーションのゲームであるという解説は今までされていないと言い切ってしまったが、『ルーンクエスト』のルールブックと、ホビージャパンから発行されている『クトゥルフハンドブック（山本弘著）』には、それに近い解説がなされていることを著者の名誉のために断っておく。

ではまた来月までご機嫌よう。

ILLUSTRATED BY Y. KONDOH

CHIMERA CAT

第6夜 「魔法使いからの依頼」

自宅近くの土手は桜並木となっていて、毎年かなりのにぎわいを見せる。桜の花びらの色、数多く並んだ屋台、ところかまわず集い、夜遅くまで騒ぐ人が絶えない。あたかも、そこは唐突に異世界からわき出した町、あるいは季節を追って旅をするカーニバルのようだ。それが、あまりにも短い時間のうちに現れて、そして消えてしまうので、その期間だけ魔法でも作用しているような感じがする。

彼らが村に現れたのは、5月も半ば、例のトロル事件からひと月以上もたってからだった。彼らとは、この地方を治める領主のおかかえの兵隊たちだ。平原のかなたから土ぼこりを巻き上げながら、たった1本しかない道をたどって馬に速駆けをさせているのを、村の入り口から見ることができた。

3人の軽装騎馬兵のようだった。先頭の1人が領主の旗を掲げ、2番目はいかつい髭の男、そして最後の1人は、からの鞍をのせた馬を1頭引いていた。村人の見守る中、村の中央にある広場に駆け込む。そこには、すでに長老と酒屋の主人、それに数人の指導者格の男たちが出迎えのために集まっていた。遠巻きに見守る村人のようすからすると、領主の兵隊はあまり歓迎すべき者たちではなさそうだ。といって、だれひとり家に閉じこもるふうでもなく、少なくとも理不尽な暴力といったものは心配しなくてもよさそうである。

よほど急ぎの用向きでもあると見えて、彼らは馬から降りようともせずに、長老たちに話しかけている。長老がこちらを指さすと、全員の目が自分に向けられたのがわかった。髭の男が馬をこちらに向ける。そのまま近づいてきて、馬上から見おろす。

「おまえはノームとかいう輩と友であるというのはまことか？」

「たしかに何度も話をしたことはあるけれど、友人といえるかどうか」

「領主の命により、おまえを城へ連行する。おとなしくついて参るがよい」

なにがどうのという説明もないまま、いつのまにか後ろに回っていた男に馬上に引っ張り上げられた。そのまま、勢いよく村の外に向かって走り出したので、とにかくあらがうすべはなかった。

• • •

その城までは、ほとんど丸1日の旅だった。着いたのは、もうとっぷりと日が暮れてからだったし、それでも途中で一度だけ休憩と軽い食事、固いパンとこれまた固くなった干し肉がひときれだけ。酒はなしで、水筒からひと

モンスター紳士録

ダマシの幻想生物綺譚

口水をあてがわれただけだった。彼らは、ひと言も無駄口をたたかず、こちらも質問できるようなようすではなかったので、意地になって黙ったままがまんをした。
　簡単な合図で、城門の小さな扉が開けられ、中に入った。暗くて外からはよくわからなかったのだが、意外に小さな城のようだ。しかし、城の外にも中にも、町並みは見当たらない。どうやら、辺境を見張る砦か、あるいは領主の別荘か何かのようだ。てっきり領主の城に連れて行かれるものと思っていただけに、多少がっかりした。いまだに、大きな城下町を訪ねたことがないからだ。どこへ行っても、小さな村ばかりだったから、町のにぎわいというものが恋しくなってきている。
　そこで待つようにと言われて放り込まれた部屋は、これまた予想に反してこぎれいで、いす、テーブルといった調度品もそろっている。閉めていった扉に錠がかけられたようすもない。誘拐同然に連れてこられたわりには、待遇は悪くないようだ。当面、生命の危険はないと考えていいだろう。
　小1時間も待たされただろうか、半ばうとうとし始めたころに、突然扉がすっと開いて、背の高い男が入ってきた。ゆったりとした草色のローブをまとっている。兵士ではない。びっくりして顔を上げると、白く長い髭、そしてするどいまなざしに行き当たった。
　こちらの、はっとこわばった表情に気づいたのか、いくぶんやさしげな色を目に混じらせた。
「遠いところをご足労願って、申しわけなかったな。なにしろ、そなたの居場所を突き止めるのに、ずいぶんと時を費やしてしまったものでな。また行方を見失うのを恐れたのだ」
「私のことを捜していた？」
「そうだ。しかし、わが術をもってしても、お前を捕らえ続けることはかなわなかった。いく度も気配が消えたり、ある日とんでもないところに現れたり、と思うと、いく日も同じところにとどまっていたりな」
「私のことを、離れたところから探ることができるのですか？」
「いや、お前という存在は、今ここで顔を見るまではまったく知らなかった。お前が男であるのか、女であるのか、それともその他の何かであるのか、見当もつかなかった」
「どういうことなのか、さっぱりわかりません。くわしく説明してもらえませんか」
「よかろう。ここでは周りの耳もある。わが部屋へまいるがよい」

●　●　●

　その魔法使いの後ろについて、小さな低い塔の一室に入った。扉をくぐるなり、すっと小さな影が魔法使いのそばにまとわりついた。軽やかに、身体の周りを駆けのぼり、一瞬羽を伸ばしたかと思うと、肩に落ち着いた。
　魔法使いはその羽のある猫のような生き物の頭をなぜながら、振り返った。
「すぐに、食事が運ばれるだろう。それまで、そこのいすにかけ、くつろがれるとよい」
　言われるままに、凝った造りのいすに腰かけ、部屋を見回す。期待したような本の山とか、実験器具のようなもの、魔法を使うときの道具などはまったく見当たらなかった。部屋の片隅に小さな机、羊皮紙をとじたものが数冊、その上に乗っている。壁に扉がもう1つ、おそらくその奥は寝室だろう。石の壁のほとんどはむき出しのままで、1枚だけ地図らしいものがかけてある。ランプは1つだけ、天井から吊るされているが、とても明るい。
　魔法使いは、1ついすを運んでくると、テーブルの近くに据えて座った。すかさず、膝の上にさっきの生き物が駆け上がって丸くなった。
「そなたのことを最初に知らされたのは、あるノームからじゃ。そう、そなたの出会ったノームと同じ者じゃ。わしは、ここ百年ほど、この地方の生き物を研究し続けておる。ノームとは何度か話しおうておるし、彼らもみやげさえ持たせれば、よく働いてくれる」
「彼が私のことを、貴方に話したのですか？」
「ここのところ、この地方の生態系が狂い始めておっての。その原因を探るために、ノームを使って調べておったところなのだ。元来少ないはずの生き物が突然増えておったり、ゴブリンだのオークだの、ところかまわず住みついていた連中が、急に姿を隠してしまったりしておる。そういったことを報告させるために、ずいぶんと宝石を手放さざるを得なくなったがの。数か月ほど前に、あのノームが、すらすらと生き物たちの名を唱える人間に出会ったというのじゃ。そいつからは、それ以上の話は聞き出せなんだ。なにしろ欲深いやつでな」
「あのノームは、わたしに何も要求しなかったですよ」
「そなたは、ノームたちと契約を交わしておらん。彼らと取り引きするには、正確な契約をせねばならんが、そうすると今度は見返りなしでは何も教えてはくれんようになるんじゃ」
「あのノームには、何度か命を助けてもらいましたけど」
「そうじゃろうて。あやつにも、そなたが特別であることはわかったろう」
「特別？　わたしがですか！」
「そうじゃ。そなたは、この地方の者ではない。いや、この国の者でもないじゃろう。そもそも、魔法でも使わないかぎり、この国の生き物の名を調べ上げることはかなわんはずじゃ」
「たしかに、わたしはこの世界に属しているとはいいがたいようですけど」
「そなたに頼みがある。ここのところずっと続いている、生き物たちの不安定の原因を突き止めてほしいのじゃ」
「わたしにですか!?」　　　（つづく）

ー　えーっと、ぼちぼち、みんな集まってくるはずなんだけどなぁ。やっぱり神保町に怪物たちを呼んだのはまずかったかなぁ？　真夜中だから、そんなに近所に迷惑かけることはないだろうけど。なんか突然不安になったりして。おっ、だれか来たみたいだ。

「おう、呼んだのはオマエか／　ごちそうにありつけるってんで、急いで来たんだ。まだ食いもんはあるだろうな」

ー　最初のお客はオークでした。相変わらず元気でがさつだねぇ。

「あたりまえよ。健康でなきゃ、モン

スターなんかやってらんねぇぜ」

ー　そりゃ、もっともな話だ。病弱な怪物ってのは、今までお目にかかったことはないもんね。

「しょっちゅう、冒険者だの英雄だのの相手をさせられてよ、それでもこっちは成長しちゃいけねぇってんだから、せめて体だけはじょうぶでないと、やってらんねぇや」

ー　今日はブタ頭じゃないんだね。

「そんな、いちいち顔を変えられるわきゃねぇだろ。だいたいブタ鼻ってんならそうだけどよ、顔がブタってのはいただけねぇぜ」

ー　わかったわかった、まあ、ゆっくりしていってくれよ。次のお客も来たみたいだし。

「ハロー／」

ー　おや、スライムじゃないか。よく

来てくれたね。ところでどうやって？

「コブリンたちを買収してさ、壺に入って運ばせてきたんだ」

ー　なるほど、そりゃうまいやりかただったね。招待状を出したあと、どうやったら来れるのか心配していたんだ。

「よく、アメーバなんかと間違われるんだよね。あいつらはなんとかはって動けるからいいけど、おれたちはせいぜい天井から落ちるだけだからね」

ー　あれって、また天井までどうやって上がるの？

「うまく獲物を飲み込めたら、消化して得たエナジーで、天井に向かって成長して、後ろに残った部分を分解・再生しながらじわじわと高いところに移っていくんだ。すごい時間かかるけど」

ー　ふーん、たいへんなんだ。ところで、植物の仲間だから、やっぱり緑色してるでしょ。葉緑素なんかあるわけ？

「オレたち、根がないから、水分は空気中の湿気とか獲物の体から直接摂取したりするわけ。でも、日向にでたらあっというまに干からびちゃうよ。昔は葉緑素もあったのかもしれないけど、ここんとこずっと洞窟とかの暗いところばっかりにいたから、なくなっちゃったかもね」

ー　じゃ、グリーン・スライムとかが緑色しているわけは？

「そのほうが、気持ち悪く見えるからじゃないの？」

ー　そんなもんかなぁ。そうだ、ゴブリン君たちは、最近なにか面白い話はないかい？

「あるぜ。おれたちがよ、スライムに呼びつけられて、洞窟まで迎えにいったらよ。途中でゼラチナス・キューブがあとをついてきてな。おれたちも飲み込まれちゃかなわんってんで、走って洞窟から飛び出したんだ。そしたら、ヤツも勢い余って洞窟から出ちまってさ。支えがなくなったもんだから、ただのアメーバになっちまった。キューブじゃなくなったんで、本気で名前を変えるべきか悩んでたぜ」

ー　軽率なヤツだなぁ。そのまま朝になって陽がのぼったら乾いちゃうぜ。

「雨でも降りゃあ、またもとに戻るだろ」

ー　じゃ、ゆっくりしてってね。なんか入り口のほうが騒がしいようだから、行ってみるよ。

「おうおう、受付が入れてくんねえんだ、どうにかしてくれ」

ー　ごめんごめん。いちおう、『人間お断り』になってるから、受付に注意しておくのを忘れたんだ。

「そういうことなら、満月の夜にしてくんないと困るんだよな」

ー　日程がつごうつかなくてさ、悪いことしたね。さっ、入ってくれよ。

「気分を害したから、しばらく外を散歩してくらぁ」

ー　ふう、狼男は気むずかしいな。しかし、ライカンスロープ（△口ツキと

モンスター紳士録
6回継続記念パーティー／

ここまで続いたら、これはもう永久連載だ／　と気勢を上げるダマシが、モンスターたちを招いて大はしゃぎ／

か獣に変身する人間など）のことは、すっかり失念していた。
「よお、うまいもんたくさんあるかい？」
ー　来たな、ノーム。元気だったかい。
「最近、おれさまの出番が少なかないかい？　まさかこのままお払い箱ってんじゃないだろうな」

ー　いやいや、今月号からの新展開で、おまえさんの出番はずっと増える予定だから、がんばってな。
「いったい、何をすりゃいいんだ」
ー　へっへっへ、ないしょだよ。まあ、魔法使いとの連絡係とか、モンスターとの交渉なんかかな。地面の下を移動していけるから、ずいぶん楽だろう？
「地面の下には、地面の下の掟があって、これがけっこうたいへんなんだぜ！」
ー　わかったわかった、せいぜいはめをはずしていきな。おや、なんだかやけに人相（？）の悪いのが来たな。おーい、なんで夜中にサングラスなんかしてるんだい？

「はずしてもいいのかい？」
ー　おっと、バジリスクだったか。いや、けっこう。そのままでどうぞ。
「おれたち４つ足族が登場してないじゃないか。ふざけてると、石にすっぞ」
ー　いや、まだ主人公が未熟なもんだから、まさか餌にされちゃ話は続けられないだろ。もうしばらくすれば、どんどん出てもらえるから。
「よろしくな」
ー　ふぇー、びっくりした。おや、ドラゴネットかな。
「親父がさぁ、体がでっかくて会場に入れないからおまえが行けって」
ー　そうか、そんなとこまで考えてなかったもんだから。親父さんにはよろしく言っておいてね。
「表でエルフとドワーフが睨みあってたよ。行ったほうがいいんじゃない」
ー　おやおや、どっちが先に会場に入るかでもめてるんだ。まだ、続いてたんだな。うーん、フェアリーも着いたようだし、サイクロプスも来たな。おや、スケルトンがいるけど、だれがあやつっているんだ？

「おう、この前は、よくも悲惨な殺し方してくれたな」
ー　げっ、トロルだぁ。もう再生したのかい？
「あれから雨が降ってな、生焼けになっちまったんだ。けどよ、ほとんど体全部だから、丸１週間もかかったぜ」
ー　それはご苦労さんだったね。いっぱい食べて、栄養をつけていってよ。
「一番、ちびドラゴン！　青い火を吹きまーす」
ー　おいおい、隠し芸大会が始まっちまったようだな。だれだよ、ドラゴネットに酒飲ましたの？
「２番、領主お抱えの魔法使い！　スケルトンにどじょうすくいさせます」
ー　おー、盛り上がってるねぇ。
「トマトジュースある？」
ー　これはこれは伯爵。わざわざお呼び立てして申しわけなかったね。つごうを聞いておこうと思って、やっぱり夏の夜がいいかい？

「そうさな、寒いのは苦手でな」
ー　了解。そのころに会いに行くことにするよ。ところで、マーメイドの連中を知らないかい？
「神田川まで来てるんだけど、陸に上がれないから、酒だけは運んでやったよ。半魚人もいたかな」
ー　それはありがとう。ここも、ずいぶん騒がしくなってきたな。なんか向こうで叫んでるヤツがいるなぁ。
「おーっし、これからぁ、人間どもおぅ、襲いにいくぞーっ！」
「そうだぁ、人間どもにぃ、正義の鉄拳をくだすぞーI」
ー　やばいなあ、あいつら酒飲んだことなかったんだ。完全にでき上がっちゃってるよ。おれ、逃げちゃおうっと！

何度か、締め切りオーバー。ぎりぎり駆け込みの伝説を作りながら、なんとか半年も連載を続けられた。始める前は、対談形式とか伝聞、民話ふうなど、いろいろと考えたのだが、結局、いちばん書きやすい私小説仕立てになった。準備期間にいくつかプロトタイプを書いてみるつもりでいたのだけれど、生来の怠け癖が出て、ほとんど見切り発車のような形になっしまった。いちおう１年の予定で、それぞれの月のモンスターをリストアップしたのだけれど、話はすでに、それとは無関係に展開している。といっても、内容の方は、書いている本人もけっこう気に入っていて、まだしばらくはこのままの形で連載を続けていこうと思っている。今回は本編に加えて、番外編ともいえる「モンスターズ・パーティー」というわけなんだ。

チャーリー江崎の

月刊 MUCOM（ミューコム）

巷は5月病のけだる〜〜い空気でもうウンザリ。そんな君の一服の清涼剤、新譜紹介コーナーだ。消費税で値下がりしたCD代のおつりは愛の小箱に入れよう!!

今月の推薦盤

およそJAZZらしくない《六本木・エスニック料理店感覚の》オシャレで下世話でまじめに面白い、本多俊之初のベスト盤!!

『FOOT PRINTS』
本多俊之(東芝EMI)

FOOT PRINTS＝足跡とはウマイ! SAX奏者・本多俊之の東芝移籍後の初のソロから最新シングルに至る13曲を収録した初のベスト盤。これらのインデックスが、アルバムの1曲目を年代順に並べただけという、突き放した感じの選曲ぶり。その分、〝これからアルバムが始まるぞ〟とゆー高揚感だけを抽出して一気に聴かせるというよーなハイ・ポテンシャルな仕上がりになっている。あまりの無軌道な行動半径ぶりに、こうやってその足跡を追う機会がなかったんだけど、1曲目の『ラクエン』('82)で既に無国籍ジャズを実践しているのに驚き!? 巨匠チック・コリアとの共演作③、スタジオワーク没頭時代の高密度ビート曲④、⑤……。③、⑥のようなフリーキーなセッションとこのギチギチのプログラム曲との対比が面白く、この人の活動域の広さを再認識させてくれる。『スパイ大作戦』に通ずるスリリングな5拍子『マルサの女』、西尾美汐というボーカルを迎えた時点で既にジャズの軌道を大きくはずれながら、気まぐれかつ気まじめにズージャしまくってるボーカル曲⑧〜⑩。ラストの最新作⑪では、直腸がピロピロとよじれるよーなアシッドな口あたりのSAXアンサンブルを披露している。肩に力を入れず、それでいてバキバキにトンがってるのは、この人の人格に由縁するのか? 全編無国籍なスパイスがちりばめられつつも、何か六本木界隈のエスニック料理店でフルコースを食べてるよーな当世TOKIO感覚、ポストモダンな洗練された味覚を感じてしまうのだ。必聴ヨン。

シングル

シングルはテレビ番組などで聴けるアイドル系を中心に、CDはトータルな音作りで聴かせるロック系を中心に、それぞれ6枚ずつ㋠の独断と偏見で選んでみたぞ———い。

『嵐の素顔』
工藤静香(ポニーキャニオン)
◀皮のパリッと乾いた感じのスネアがいい味出してるねっ♡

エフェクトを抑え、静香の声の輪郭を浮き立ててる、小編成ライブ風の編曲がイイ感じ。ラグタイムっぽいリズム隊や、〝ジャリジャリ〟とした極太ストリングスの副旋律が秀逸ヨン!

『プラトニックつらぬいて』
坂上香織(東芝EMI)
◀黒っぽい曲調なので、ボディコン風の衣装を期待しちゃうな。

『赤いポシェット』から豹変して大人っぽい初のブラコンに挑戦。思わずゾクッとくる貼りつくようなベースラインが、都会の風景と心情のすれ違いドラマをみごとに演出しております。ナイス。

『君の夢のために』
河田純子(CBS・ソニー)
◀B面は夢見心地かつスリリングな展開のヘヴィーチューン!

乾いた感じの声がけなげで可愛ゆい♡疾走する8ビート青春歌謡。いやァ、ホント。サビはいつもながら泣かせてくれます次利節(うっうっ)。これは『うしろゆび〜』以来の名曲じゃ——っ!!

『時代を変える旅に出よう』
ボ・ガンボス(EPIC・ソニー)
◀どんとってオックスの赤松愛に似てない?(さらに古い!!)。

元ローザファン待望のどんとのニューバンド〝ボ・ガンボス〟のデビュー曲だ。ド肝を抜くラテン系のビートに挑発的な歌詞の絶妙なブレンド。B面のニューオリンズ風ドランクブギもイケる。

『ラブ タンバリン』
岡村靖幸(EPIC・ソニー)
◀バーズの『ミスター・タンバリンマン』思い出すな(古い!?)。

オモシロイ!! 佐野元春風のヘタウマボーカル。Bメロからサビにかけての展開が絶妙っ!! プリンスの『KISS』あたりを意識した極軽なアレンジが、ボーカルを立ててるニクイ演出。必聴。

『負けないで、勇気』
中山忍(CBS・ソニー)
◀手塚センセのアニメ『青いブリンク』の主題歌ザンスよ!

よどみのない清涼感のある声質が一途な少女の恋するたたずまいにピッタシ。N・ロジャース風の『パキパキ』ギターやハウスっぽいオケ、展開が読めない㋠次利らしいサビが泣かせます。うっ。

pop LOAD

わたしはニコリを3月14日に手に入れてしまった。本屋で。おいっ! いいかげんなこと書かないでくれっ! 25日発売なんて、もしなかったらどーしてくれんの、まったく。どっちがまちがったのかしらないけど。でも面白いから許す。Sさんも後ろ姿が出てましたよねっ(絵で)。あの文を読むと、なんかSさんいやだった感じがす!

▲ひゃ──、ブロンディ「ハート・オブ・グラス」のハウス版がオモシロイ!!

『ESPECIALLY FOR YOU』WINK
(ポリスター)

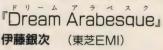
⑦以外は全曲欧米のヒット曲という、カバー集らしいんだけども、編曲家も外人っつーことでアレンジ、ミックスともかなり大味。全体を通してつつみ込むような心地よさが漂ってて、ちょっと仕事に一息入れたいなんてときに、軽くつかるとイイ感じのカシミヤタッチ。

▲ビートルズ〜XTCに通ずるサイケ感覚を昇華。タイトルも笑える。

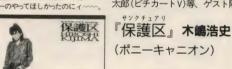
『ぼくを苦悩させるさまざまな怪物たち』ザ・コレクターズ (テイチク)

ネオGSの残党、コレクターズの3rd。チープなオルガンの音色とワウワウギター(!?)の醸し出す、60年代歌謡サウンドの膿んだ感じがビンビン伝わってくる好盤。聴き終わって、「ウマイ!」とうなっちゃう展開のオモシロさ。ロックオペラ⑪なんかも圧巻モンよ♡♡♡

▲新生ミカバンドにはホントはこーゆーのやってほしかったのにィ〜〜。

『Dream Arabesque(ドリームアラベスク)』伊藤銀次 (東芝EMI)

'60〜'70年代ブリティッシュロックの油っぽいギトギトしたエッセンスを抽出しながらも、洗練されたTKOポップスを構築してる職人・伊藤銀次。1曲目からいきなり白井良明のギター登場でサイケ色満開!! 佐野元春、高浪慶太郎(ピチカートV)等、ゲスト陣も豪華。

▲リッケンバッカーを持つ少年の英国音楽への傾倒ぶりが伝わる好盤♡

『保護区(サンクチュアリ)』木嶋浩史 (ポニーキャニオン)

佐野元春の末裔(まつえい)的な、メッセージ色あふれる当世ブリティッシュポップ的な味つけがグー。ビッグ・カントリーのようなバグパイプのギミックを使ってみたり(②)、U2みたいな暗示的リフを多様した③・⑥、大道芸人風の④等、高橋研のアレンジもツボを得ているねっ。

▲"黒いTM"が手がける、本場のファンク・フィーリングが爆発!

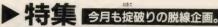
『DRESS』TMネットワーク (EPIC・ソニー)

"リ・プロダクション・アルバム"なる企画。TMの既発表曲のテープを「ボーカル以外、どういじっても構わない」という条件つきで、N(ナイル)・ロジャース、ピート・ハモンド(PWL)らの手にゆだね、ほとんどのオケをNYのプレイヤーの演奏に差し換えた不思議なアルバム。

▲既発表のシングル曲は、なんとカルピスCFでオンエア中ヨン!

『スペシャル・アイ・ラブ・ユー』ゴー・バンズ (ポニーキャニオン)

羽田一郎+中島オバオ(久保田利伸バンド)、見岳章という老練のアレンジャーを迎えて作られた、あいかわらずぶっちぎりの新作。エイスワンダー風のツイスト②、リカちゃん電話が歌うソウル・パンク(!?)④等……底抜け(死語)のおサイケなハレンチ感覚でいっぱい♡

▶特集

今月も掟破(おきて)りの脱線企画。アイドル歌謡曲の録音現場で見かける意外な有名人。「おォ、これは!?……」名前は言えないっ!! 某有名バンド等が演奏を手がけた歌謡曲アルバムをまとめて紹介すっぞ。

「ビート・ポップ」小泉今日子スーパーセッション(ビクター音産)

美空ひばりとブルーコメッツ、渚ゆうことベンチャーズなどの組み合わせを例に出すまでもなく(古い!!)、昔から歌謡曲のバックを有名バンドが手がけるケースが多くあった。し、しかし、音楽嗜好が細分化され、アイドルとロックが水と油の関係に追いやられた現在、そういった伝説は残っていないのか? いや違う。表面化しないまでも、その

「Girls be Vicious」岩田麻里(ポニーキャニオン)

日本歌謡界のひとつのセオリーは脈々と息づいていたのだ。しかも、それぞれのバンドカラーをみごとに昇華しつつ、他流試合を優位に運ぶ熟練の音楽職人たち……。うっ。(前置きが長い!!)

でまァ、今回はそういった有名バンドが手がけている面白歌謡曲を集めてみた(プロデューサー、編曲家という型で個人が参加しているものは多すぎるの

「Sweet Nothings」野田幹子(CBS・ソニー)

で除く)。まずは代表的な作品を挙げてみよう。小泉今日子『ビート・ポップ』(演奏/パ○ル兄○、P○NK)、岩田麻里『Girls be Vicious』(演奏/有○天。ちなみにこの○頂○はライブでつみきみほのバックも手がけていた)、野田幹子『Sweet Nothings』(演奏/ム○ンライ○ーズ)、矢野顕子『ごはんができた

「ごはんができたよ」矢野顕子(ミディ)

よ』(演奏/YM○)、同じく『愛がなくちゃネ』(演奏/J○PAN)、冨田靖子『いつだってWith You』(演奏/S○ish○nen)、野沢直子『はなぢ』(演奏/○○○○○。すんまへん、どうしても公表できないっつーことで全部フセ字)。軽く挙げつらえただけでこの数。君が今聴いてるアイドルのバックにもだれが潜んでいるやわからない!!

「はなぢ」野沢直子(ビクター音産)

↗るけど、その辺、どうだったの? (東京都 鳳) S:あれはニコリからの情報をそのまま載せたのだ。あと、「グリード」を紹介したのはボクです。ホントは、徹夜なんかしてないのだ(でも、ムリヤリ)。

いったいこれはナンなんだ!
ミステリーゾーン研究会
by 細島理友

第12回　街で見かけたイマイチ君特集!

街のイマイチ君

イマイチ君は、忘れたころにやって来る。街を歩いてみてごらん、ほら見えるでしょう? 今月は、コラム形式で迫ります。

イラスト/加藤裕将

まず、いきなり、ドロボーもののカンバンを2点紹介しよう。

まず最初は、ベレー帽をかぶり、カラクサ模様のふろしき包みを背おって、マスクをかけて、地下タビで音を立てないようにツマ先立って歩いているドロボーの絵の描いてある看板。

しかし、今どき、こんなドロボーがいるか? もし、いたとしても、こんな格好で歩いていたら「私はドロボーです」といっているようなモノではないか。何ともとんでもない絵である。

でも、よく考えてみると、いざ自分がドロボーを絵にしなさいといわれたら、やっぱり、こういうふうになってしまうような気がしないでもない。世の中進歩してもドロボーのイメージって、まったく変わっていないんだなー、という見本のようなカンバンである。

一方、もう1つのほうは、「ドロボー立入禁止区域」という文字の看板。ドロボーというのは、本来、立入禁止のところに入って来るから、ドロボーなんだ、というコトを、よくわかってない看板である。

けっこう文字が、マジな字体であるところが、逆に笑えてしまう。

ホント、こういう看板というのは、いったいダレが考えるんだろうね。

困ったものだ。

だれにでもわかるドロボーカンバン!

とってもわかりやす〜いイラストね。

よーく読むと、しっかりギャグしている〝立入禁止区域〟。

倒産チラシにもいろいろある――。

社長行方不明とは哀しい……。
この手のチラシはみんなデザインが同じだね。

お次はシリーズモノのフトン屋倒産チラシ。コレは今や、ボクのコレクションとなってしまった。最初は、3年ほど前に九州の福岡でばらまかれていたのだが、それがだんだんと北上し、最近は東京エリアにかなり進出している。いろいろな会社名となっているが、その基本コンセプト、デザインなどを見ると、どうやら同一メーカーのモノと思われる。

このチラシの代表作が「廃業閉鎖」「放漫経営事実上倒産」という大きな文字のワキに、「無責任にも社長行方不明」というフレーズのあるコピーのついたチラシ。しかし、最初に見た時は、じつに気の毒と思ったが、これだけ連発されると、そのウソっぽさが見え見えになってきた。

じつにうまい商売である。コレを見た人は、倒産バーゲンだから、そうとうに安いのではないかと思うはずである。なにしろ「社長行方不明」で、かなり悲惨なコトになっているようだから、お金にこまってせっぱつまって大安売りをしているのではないかと思ってしまう。

テレビでも「3割、4割引きは当たりまえー」といっている世の中である。ちょっとやそっと「安い」といっても人は飛びついてこない。

しかし、それにしても、社長を行方不明にしちゃったり、恥をしのんだり、この調子だと、そのうち社長を自殺させるコトだってやりかねないぜ、この会社は。

〈底ぬけとんでもない市!!〉というタイトルのついたこのチラシ、じっくりと見てみると、じつにとんでもないチラシであった。どこがとんでもないかというと、まず、売ってるモノ、コレがとんでもない。

天然石七福神像ケース付とか、ビーナス純銅仕上像とかですね、それから紫丹つぼとか、天然石ヒスイつい立てもう、まだまだたくさんあるけれど、日本の家庭の応接間に見かける、とんでもなく趣味の悪い装飾品を、すべて用意したという商品構成なのである。そういうモノを人の家で見るたびに、「いったいコレはどこで手に入れたんだろう?」と思っていたが、ナゾはとけた。ちゃんと売っているところがあったのである。

しかし、商品も商品だが、最もビックリしてしまうのが、その値段である。20万円の絵画がいきなり9,980円になっていたり、150万円の天然石七福神ケース付が、198,000円になっていたりで、大安売りなのである。150万円が19万円では大もうけもいいところである。地上げ屋もまっさおな大もうけではないだろうか。

でも、いみじくもこのチラシが暴露しているのが、こーゆー装飾品は、いかに値段があってもないモノであるかというコトだ。ま、ボクの場合、いくら安くてもこんなモンいらないけどね。

それにしても、この大もうけにつられて、天然石七福神ケース付を買った人はいたのであろうか。

値下げとゆーのはウレシイものだけど、ここまでとんでもない値下げには、不気味さが先行して、素直には喜べないな。

底ぬけとんでもないダンピング!

イミのわからない店カンバン!

〝ないものはない〟お店ってイミだって。〝アルモノはアル〟って書き直しても差しつかえないわけだ。

川越の街を歩いていて発見したのが、この看板である。「キンカメ」というワケのわからない文字にひっかかって、まず立ち止まったのであるが、その上に書いてある「ナイモのハナイ」という文字は、さらに意味不明のフレーズであった。

「キンカメ」というのは、いちおう、「金亀」とかという店の名前として理解すれば、なんとなくわかる。

しかし「ナイモのハナイ」というのは、いったい何なのだろうか。ハナイというのは、ひょっとして、花井さんという名前ではないかと思ったのだが、そうすると、ナイモというのはいったい何なのだろう?

ナイモなどという固有名詞は、ボクの知識の中に存在しない。

1人でこの看板の前に立って考えていると、店のオジサンが出てきたので思い切って聞いてみるコトにした。

すると、帰ってきた答えが「ないものは、ない」と読むという返事。最初は全部カタカナで「ナイモノハナイ」と書いていたんだけど、人に読みにくいと言われたので、「の」だけをひらがなにしたそうである。

その説明を聞いて、何となく納得したんだけど、よく考えてみると、よけいに読みにくくなってしまったではないか。

しかし、ボクのように読めないコトで、この看板にひっかかってしまう人もいる。つまり、よけい目立つようになったコトは確かで、看板としては成功しているのかもしれないと思ったりした。

いったいこれはナンなんだ!
ミステリーゾーン研究会
by 綱島理友

なっとうだ! ねばりだ! ガッツだ!

このイラストはかなり似ています……。

いろいろな納豆があるが、やはりコノ納豆には驚いた。

だって「ガッツ石松納豆」だもんな。Vサインをしたガッツさんのイラストのわきに「なっとうだ! ねばりだ! ガッツだ!」の文字。コイツは本気でねばりそうな納豆だ。

食品というのはけっこうイメージが大切だと思うのだが、いくら納豆だからといってガッツ石松はないと思う。いちおう、コレはキャラクター商品というコトになるのだろうか。しかし、フツー、キャラクター商品というのは、ドラえもんとかの人気者が登場すると決まっている。たとえばドラえもん納豆というのがあったら、ドラえもんファンの子供が「ママ、アレ買ってー」とおねだりして、フツーの納豆を買おうとしていた母親にこっちを買わせるというのが、ひとつのパターンである。

どうしても、ボクにはこの「ガッツ石松納豆」を買って行く人の姿というのが浮かんでこない。フツーの納豆と「ガッツ石松納豆」が並んでいる店頭で、後者の方をあえて買っていく人というのは、いったいどーゆー人たちなのであろうか?

この納豆誕生の謎の、ひとつの推理として考えられるのが、この納豆屋の社長が、ガッツさんと友だちなのではないか、というコトである。

しかし、それにしても「ガッツ石松納豆」とは、思い切ったコトをする社長もいるもんである。

新聞配達のアルバイトはフィットネスに向いているって!?

このところ新聞配達をする人が少なくて、新聞屋さんもいろいろと苦労しているそうである。人集めに大わらわと聞いている。

で、このチラシは、その大わらわの新聞屋さんが、苦肉の策で考えついたらしい作品である。

「インフレに挑戦」――新聞屋さんは、せっぱつまって、いきなり大きく出てしまった。

ついているコピーも、なかなか泣かせる。「身体を鍛えながらこの狂乱物価の時代に少しでも家計に寄与しレジャーの資金にあてることを見当してみてはいかがですか?」

新聞屋さんは、今どき、生活費のたしに新聞配達をする人はいないとみたのだ。だからフツー狂乱物価ときたらそのあとに生活費といくのに、家計の寄与にとどめて、いきなりレジャーの資金ときた。そして、身体を鍛えながらというフレーズで、新聞配達はフィットネスにもなるとアピールする。

しかし、この説明にしっかりとした自信があるかというと、それは疑問だ。なにしろ大々的に身体を鍛えながらとか、レジャーの資金といったあとで、?マークをちゃんと入れている。「ちょっと無理があるかなー」と思いつつも「こう言いくるめるしか方法がない」という、新聞屋さんの人集めの苦労が、にじみでているチラシだとボクは思う。

ホント、新聞屋さんもたいへんなんだ。

インフレに挑戦

アルバイト募集

朝刊配達 …………1時間～2時間
月収 30,000円～50,000円

夕刊配達 ……1時間～1時間30分
（日曜祭日休み）
月収 15,000円～25,000円

身体を鍛えながらこの狂乱物価の時代に少しでも家計に寄与しレジャーの資金にあてることを見当してみてはいかがですか?

⊙ お電話をお待ちしています

読売新聞■■販売所 ■■新聞店

ミステリーゾーン イマイチ君 大募集! プレゼントも当たるぞ!

えーとっ、わがミス研では、街で見かけたイマイチ君を、大募集しています。ヘンな広告、ヘンな看板などを、見かけた人は写真を撮って、簡単な報告書とともに、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビルポプコムまで。

立川流人生相談

立川談之助の そのうちなんとかなるさ！

「悩み……それは、若さの1つの特権かもしれない。大いに悩み、そして考えてくれ。きっと時間が解決する。それでもダメなら、このページを開いてくれ。談之助師匠が、ズバリ相談にのるぞ。」

この4月1日から消費税が実施されて、何を買っても1円玉のお釣りがついてくる。サイフはパンパンにふくれるし、自販機には使えないし、ポケットはまっ黒になってしまう。じつにあの1円玉はやっかいなものだ。諸君らも1円玉がたまって困ったら、かまわないからこの談之助のところまで送ってくれたまえ。消費税がなくなるまでは、責任を持って管理してあげよう。それでは今月の相談を聞いてみよう。

立川師匠はじめまして。ぼくの両親は、ぼくがパソコンを買いたいのに、「まだやらねばならないことがたくさんある」といって、ぼくの話に耳をかそうとしません。立川師匠、どうにか、両親を説得したいのです。どうすればよいでしょうか。ちなみにぼくの友達は「金属バットを持って話をしないからだ」というのです。ぼくはこんなおそろしいことはとてもできません。もし両親を説得することができたら、師匠の「でっち」になります。どうか助けて下さい。

（広島県広島市　未来の談之助のでっち）

私は落語家であるから〝弟子〟はとるが〝丁稚(でっち)〟は募集していないので勝手になられても困る。しかし世の中で、自分の親ぐらい説得しやすいものはないのであるぞ。それに比べれば、片思いの女の子を無理にデートに連れ出すことや、赤点をくれそうな大学の教授をうまいことを言ってまるめこむことや、スピード違反で止められたとき、口から出まかせでお巡りさんをごまかすことや、結婚して浮気がバレたとき、うまく女房を説得する方がはるかに難しいのである。人生、勝つか負けるかは口先だけで決まることが多い。プロレスラーだってマイクを持てなければ人気の出ない世の中である。一番甘い自分の親さえも説得できないようでは、これからの人生、かなり不利な闘いになってしまうぞ。

それでは君に「親を説得する方法」を特別にお教えしよう。初歩の手段は「連呼法」。何度も何度もくり返し要求を連呼する方法である。少なくても朝晩1回ずつ、要求が通るまで実行すること。敵は「そんなにしつこく言うなら買わない」という反撃をしてくるが負けないこと。単純だが

絵／ポッキー前嶋

根気が続けば意外に有効な技であるが、あまり高学年になってからは使わないこと。次に「ヨイショ法」。いきなり喜びそうなものをプレゼントして要求を通してしまう。父の日、母の日、親の誕生日、結婚記念日とチャンスは多い。品物もなるべく高いものを贈ろう。投資額がセコいと成果も少ない。親などというものはこんなミエミエのヨイショでも簡単にかかってしまうものである。次が「条件闘争」。テストで順位が何番上がったらとか、何日間親の仕事を手伝うとか、毎日肩をたたくとかの条件を出して要求を飲ませる。これもあまり無謀な条件を出すと後で逆効果になるので気をつけよう。最後に「脅迫法」。親を脅して要求を通す方法である。手段としては、家出、不良化、自殺、金属バット等がある。最も破壊力のある技であるが、よく計算して実行しないと、ヘタをすると人生そのものがパーになる恐れがあるので、なるべく最後の手段としておくように。世の中には口先ひとつでおいしい生活をしている者も多い。君も親をケイコ台にしてせいぜい説得のテクニックを磨いてくれたまえ。

はじめまして。僕は高校2年生の男の子です。実は今とっても真剣に悩んでます。僕はもうすぐ3年生(ちなみに通っている高校は工業系の化学方面です)進路の事なんです。実は将来プログラマーになりたいと考えているのです。それもゲームソフトを作る方です。親としては化学方面に就職してもらいたいと思っているのですが、僕はまだ会社勤めなんかはできないと思っているのです。コンピュータの専門学校に行ってプログラマーになりたいなーと思っているのです。だけどゲームソフトを作る言語なんかは全然知らないのです。コンピュータの専門学校なんかはそんなことを教えてくれるのでしょうか。もし教えてくれるなら僕はバイトをしてでも入学金をかせいで入るつもりです。どうか教えてください。

(大分県宇佐市　匿名希望です)

■ ■ ■ ■ ■

私は大学3年のとき立川談志に入門して落語家になったのだが、そのときもずいぶん悩んだものだ。兄弟は姉が1人いるだけなので、親は当然私が商売を継ぐものと思っていた。それをいきなり「落語家になりたい」などと言われて、3日ばかり熱を出して寝てしまったほど怒っていた。しかしこんな私が家業を継いでも、どうせ倒産させるだけだと思って落語家になってしまったわけである。しかし、いざ自分が入門してみると、外から見たのと内から見たのではえらく違っていることに驚かされた。がっかりしたことや、つらいことも多かったが、めげずに修業を続けたおかげで、今やこんなに立派なスーパースター立川談之助に

なることができたのである。

まして君は好きなコンピュータの勉強をしたいというのである。「落語家になりたい」とか「ストリッパーになりたい」とかの希望に比べればはるかにまともな悩みなのである。親のために就職するわけでなく、自分のために就職するのであるなら、どうせなら好きなほうを選んだほうが、もし先に行って失敗したとしてもあきらめがつくというものだ。大会社を継がなければならないとか、両親が寝たきりで自分が稼がなければならないとかの特別な事情があれば別だが、そうでなければやってみなさい。それにコンピュータなら落語と違ってあらためて就職するとき必ず役に立つであろう。安心しなさい。

さて、将来ゲームソフトを作るプログラマーになりたいとのことであるが、コンピュータの学校ではプログラミングや言語は習えるが、ゲームを作るのはアイデアが主であるから、コンピュータの勉強以外に、アイデアを豊かにする勉強が必要になる。そのためにはなるべく専門のプログラマーやマニアと交際して知識を広げよう。ポプコムの編集部でも質問や相談にのってあげられると思うよ。それからくれぐれも「落語家になろう」などと考えないように。

それでは次回も皆さんのおはがきを楽しみに待ってるよ。

落語界の、そしてPOPCOMのスーパースター、立川談之助師匠に、キミの悩みをぶつけよう。学校での悩み、人生の悩み、女の子の悩み、お金の悩み、はたまた失せもの、虫封じ、たずね人、草野球の助っ人(あっ、これはちがうか)。どんなことだって、かまわない。どんどん相談してくれたまえ。採用者には、師匠からおもしろグッズをプレゼントするぞ。相談ごとは、はがきか封書で、あて先は、

〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部
「談之助のそのうちなんとかなるさ」係

それでは、また来月。

神保町パズル倶楽部

連休も終わっちゃうと、1年の前半のイベントは、夏休みまで何もないね。梅雨空の中で、ちょっと小休止。そんなタイクツでアンニユイなときは、パズルをどうぞ。

ナンバーリンク

		1							4
	3			2					
	6								
	4				5				
			6						
		5					3		
					1				
					2				

今月の「ニコリ」特選パズルは、「ナンバーリンク」。三度目の正直、じゃなかった三度目の登場ってヤツ。同じ数字どうしを、交差しないように線で結んでいくもの。もつれそうな線を整理して、ビシッと決めてみよう。ちなみに単行本も発売中だよ。

ルール

① 同じ数字どうしを線でつなぐ。
② ワク外に線を出してはいけない。
③ 1マスに1本だけ通過できる。つまり交差してはダメ。
④ 線はタテヨコに引き、マス全部を使う。

制作／ニコリ

イラスト／南辰真

さいたさいたクロス

1	6	10	■	16		22	■	29
■	7				■	23	26	
2			■	17	20			■
3		■	14			■	27	30
	■	11		■	21		■	
4	8	■	15	18		■	28	
■	9	12			■	24		
5			■	19				■
	■	13			■	25		

例のごとく懸賞つきクロスワードであります。いつものとおりクロスを解いたら、そこで問題。いい季節になりましたね。

答えがわかったら、はがきに書いて、「POPCOM編集部　神保町パズル倶楽部」まで。正解者の中から抽選で、5000円の図書券を３名の人に。また、「POPCOM Tシャツ」を５名の人にプレゼント。締め切りは５月末日。

●ヨコのカギ

1　かまくらと犬で有名
2　頭を染める原因
3　人をだます鳥
4　ふり返るものというと
5　シェイクスピアの生み出した色男
7　周期
9　刀で斬ったように見せかけてじつは……
11　かついだり直したりする
13　高倉健さんはこうではないそうだ
14　これは何とか返上したい
15　枕草子、徒然草、源氏物語の世界
16　下駄に欠かせないひも
17　マサカサ
19　鬼太郎やエン魔くんの仲間
21　これをだますにはまず味方から
23　ものごとの区別。男の――
24　普及率はこれあたりの数値で出すのがふつう
25　私は家にいないことにしてください
27　歯の数は36？
28　宝くじの大多数

●タテのカギ

2　金持ち＋土地持ち
5　バースデーケーキの燃料
6　２月の旧称
8　話がはさめる身の一部
10　NHKの１年間ドラマ
12　低血圧だとこれが悪い
14　おだやかな性格
16　食卓のなたね梅雨
18　ポケットサイズのノート
20　本日――記念の大安売りだあ！
22　チャンチキ――
24　自分を中心に回ってると思うのは大間違い
26　外国映画にはこれが必要
28　女性が気にするもの
29　空から降る甘いもの、だったらいいのにね
30　海面から200メートル以下を指すそうです

問題　クロスワードを解き終わると、４すみからナナメに４つの言葉が表れます。そのうち、仲間はずれの言葉はどれでしょう。

ニコリからのお知らせ

先取り新刊情報。パズル通信「ニコリ」26号なつ分。特集は「館」。おもしろダイスゲームの紹介もあります（予定）。発売は、６月１日。なーんだ、まだ早いじゃないですか。くわしくは来月ね。

なお、ペンシルパズル本（略称ペンパ本）の「ナンバーリンク」と「数独②」は好評発売中。近くの有名書店、出張馬房にて。

イラストコーナー

わかっちゃいるけどやめられない。

ああ〜っ小市民！

なんちゅうやっつやねん！

意味不明なタイトルとは違い、フツーのイラストコーナー。力作、待ってるよ。

▼大阪府　寿奶璃(？)

▼千葉県　麦(18)

6周年、おめでとうございます。創刊号の表紙につかまったのが中3。今では大学でコンピューターの勉強をするまでとなりました。これからもよろしく。

▲大分県　げんだまん(19)

▲福岡県　UNI(19)

神奈川県　MLB(？)▼

▲栃木県　ルクイズ(16)

らんまもいいけどパトレイバーも面白いぞっ!!

▲富山県　戀(？)

▼長崎県　武村登樹(17)

元祖リアルバージョン

▼滋賀県　NORI(16)

そろそろ うっとーしい「梅雨」ですね。みなさんはどう過ごすのでしょーか？

POPCOM
NEW POPCOMMUNITY

▲北海道　火山灰28号(16)

5月号パズル倶楽部答え

仲間はずれは何？ クロス

■	(6)パ	ン	(11)チ	■	(16)フ	(20)ラ	ン	(25)ス
(1)カ	ン	■	(12)カ	(14)イ	テ	ン	■	イ
ン	■	(9)バ	ン	サ	ン	■	(23)ア	ン
(2)ジ	(7)バ	ン	■	ン	■	(21)ガ	ン	グ
■	(8)リ	ケ	ン	■	(17)ネ	ン	ザ	■
(3)オ	カ	ン	■	(15)ミ	■	(22)タ	ン	(26)カ
(4)レ	ン	■	(13)メ	ン	(18)テ	イ	■	ン
ン	■	(10)ブ	ン	チ	ン	■	(24)コ	ブ
(5)ジ	レ	ン	マ	■	(19)シ	ゲ	ン	■

■全部のことばに共通しているのは「ン」。したがって、答は「→24コブ」。

マックロ

(1)2	5	■	(9)8	■	(14)3	(17)1
0	■	(6)6	2	(11)4	■	0
(2)8	(5)3	2	■	(12)1	(15)5	4
■	0	■	■	■	7	■
(3)1	0	(7)5	■	(13)4	4	(18)4
5	■	(8)1	(10)7	8	■	1
(4)5	4	■	4	■	(16)5	0

■林君、104回。松永君、31回。山田君、50回。横山君、74回。武藤君、82回。

みんなのフリーマーケット

市場

消費税なんか関係ない市場コーナー。お互いにルールはきちんと守ろうね。

売ります

◘X1 turboM30＋FM音源ボード＋ソフト5本(完動、多少キズあり)。8万5000円以上、W〒で。
〒321-01　栃木県宇都宮市川田町783　八木沢良二

◘X1 turboZ(CZ-880C)＋ディスプレイ(CZ-600D)＋熱転写プリンター(EPSON　AP-80EX)＋ソフト(ゲーム、ワープロ)数本＋αを15万前後で。単体もOK(ディスプレイだけはダメ)。すべて箱、マニュアルつきで完動品。とりあえず連絡してください。待ってます。
〒935　富山県氷見市丸の内11の19　堀池省吾

◘MSX2+(F1XDJ。箱、説明書、付属品一式つき)＋ソフト3本＋MSX関係書6冊を5万円で。W〒で。
〒557　大阪府大阪市西成区千本南1-4-20　下茂富男

◘PC-88VAを13万3000円で。説明書、もちろんマウスもありで完動。連絡はW〒でよろしく。
〒560　大阪府豊中市長興寺北2-8-8-505　新島一臣

買います

◘X68000シリーズを1万円くらいで。すごいキズ、すごい汚れ、また箱、説明書がないものなども、完動品ならOKです。W〒ください。〒でもOK。
〒731-33　広島県広島市安佐北区安佐町あさひヶ丘729-8　宮崎匡

◘PC-88VA2を15万円以下で。箱なし不可。完動品ならキズ、汚れ可。また、PC-8801mkIIMR2台とも交換します。W〒で。
〒384-01　長野県佐久市瀬戸2078　六川泰海

◘ファミリーベーシックを3000～6000円で(安い人優先)。W〒でお願いします。
〒457　愛知県名古屋市南区東又兵ヱ町3-48　阿部勝一

◘X1シリーズ用FM音源ボード(CZ-8BS1)を1万円から1万3000円ぐらいで。完動品で、付属品がすべてついていればキズ、箱なしでも可。〒で(急いでいるのでなるべく早くお願いします)。
〒891-12　鹿児島県鹿児島市西井敷六丁目20-2　出来雄二

交換します

◘当方、①FM-7＋MSX(64K)②①＋X1 turbo30セット。
貴方、①とX1(turbo)用周辺機器②とX1 TurboZ(II、III)セット、または、他のパソコンセット。まずはW〒に機械名等を記入の上、下記へ/
〒573　大阪府枚方市小倉東町26-4　上原夏樹

◘当方、FS-A1(箱、マニュアルあり)＋三国志などソフト10本以上＋ジョイスティック。
貴方、FS-A1Fまたは、F1-XD。W〒にて。
〒565　大阪府吹田市樫切山21E1212　吉岡大輔

◘当方、MSX2(HBF-1XD)＋データレコーダー＋ジョイカード＋ソフト＋キーボードカバー＋ディスク41枚＋増設ドライブ。箱、マニュアル、ケーブルあり。
貴方、PC-8801mkIIMR/FH/FA、またはMA2＋ソフト＋マニュアル。汚れ・キズは、ひどくなければ可。故障か所が1つでもあれば不可。箱は、あってもなくてもよい。W〒に、住所・氏名・電話番号を書いて送ってください。
〒124　東京都葛飾区奥戸1-18-17　今井雅弘

お便り大募集

ポプコミュニティ'89では、全国の読者からのお便りを募集中。ご意見、レポート、情報そのほかなんでもOK。ジャンルはとくに問いません。採用者には、記念品を贈呈(ただし、市場利用者はのぞく)。なお、手紙やはがきには、住所、氏名、年齢、学校/学年(職業)、電話番号を忘れずに。あて先は、〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7　昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「ポプコミュニティ'89」各コーナー係まで。

▶市場を利用する方へ①連絡は必ずはがきか封書で、相手の連絡先(電話番号)を確認して②市販ソフト(コピー)の売買はしない③現金を送るさいは現金書留などで。市場を介した取引によって発生した事故については編集部は一切責任を負いません。なお〒は郵便、W〒は往復はがきの意味。

ASTROLOGY

ポプコム星占い 5•8—6•7

アリーズ大沢　イラスト／ポッキー前嶋

3•21–4•20 牡羊座

全般運　大型連休の後、旅で写した写真を、仲間同士で交換し合うとためになる情報交換ができる。学校の勉強運もかなりよくて、成績を上げるチャンス。ホームルームなどは積極的に発言しよう。この時期は遊びたい気持ちも旺盛になるが、勉強に徹して吉。

愛情運　5月12日から、友だちのポイントに金星が来る。これは、前に旅行で会った女の子とか、あるいは通学コースがいっしょの女の子と親しく口がきけるようになるという暗示。全然知らない子でも、話しかければ意気投合できて親しくなれるチャンスがいっぱい。さりげなさを忘れずに。

幸運日　5／11、12、13、16、21、22、26、27、31、6／3、4日。

マネー運　5月上旬に臨時収入あり。

幸運のカギ　図書館、通学の電車と道。

4•21–5•21 牡牛座

全般運　GWが終わってもレジャー運はまだまだよくて、お祭りとかイベントに出かけるといろいろ楽しいことがある。スポーツの星もとてもよく、肥満になりがちな君は、大いにスポーツでシェイプアップをはかるべき。夏に備えて水泳の練習を始めるのもよい。

愛情運　GFのいる人は、彼女の気が多くなってきたので、君がデートに誘っても、三度に一度は断られてしまう。でも、あまり、一人の子に執着するより、幅広い交際をする方が女の子というものがわかると思う。また、モテようと思ったら、おごったりプレゼントしたり、出費を惜しまないこと。

幸運日　5／9、10、14、15、19、20、24、25、6／1、2、6、7日。

マネー運　ゲームやギャンブル運強。

幸運のカギ　バーゲンセール。

5•22–6•21 双子座

全般運　外国運がものすごくいい時期。外人と仲よしになったり、語学の学校に行くと急速に上達するとき。GWより5月中旬から旅行運がよくなるので、修学旅行や遠足がものすごく楽しい。文章とか会話、喋りに強くなるので、文芸部や放送部などで活躍できる。

愛情運　5月12日から、センスのいい君を慕って、女の子の方からアプローチしてくる。宿題のことを質問してきたり、何かと相談に乗ってほしいと近づいてくるのは、気がある証拠。牡牛座とか天瓶座の女の子なら、大吉のカップルになれる。5月末は、ちょっと遠出をしたハイキングが楽しい。

幸運日　5／8、11、12、16、17、26、27、31、6／3、4日。

マネー運　金持ちの彼女のご利益あり。

幸運のカギ　外国人、ハーフの女の子。

6•22–7•23 蟹座

全般運　休み明けは毎日忙しく、委員などやっている人は、先生や先輩との交渉ごとが多くて大変。うまく行かないときは、蠍座や牡牛座の友だちを間にたてると、スムーズに。強い男友だちから何かと影響を受けて、頑張り屋に変身できるので、友だちを大切に。

愛情運　蟹座の男の子は、気が強そうだが、ちょっと内向的なところもあるので、一人になって、神経を休ませるノンビリした時間が必要。そんなときのために、電話でちょっと軽い冗談などを交わすGFがいるとなごむ。気軽に話せそうな女の子には、アプローチしてもいいんじゃないかな。

幸運日　5／9、10、14、15、19、20、28、29、6／1、2、6日。

マネー運　衝動買いをしやすい。

幸運のカギ　武道、水泳。

7•24–8•23 獅子座

全般運　学校のノルマが多くて、ものすごく地味な運勢。ちょっと面白くないけど、5月12日以降、部活動の方が段々盛り上がってくるから、放送部とか文芸部、演劇部などに参加しては？　コンパやパーティーにも出席すると、よい情報が入ってくるよ。

愛情運　やはり、部活動やコンパで新しく出会う女の子、新入生の中に美人がいる。君の経験談とか学習のルールを彼女に教えてあげると、彼女の信頼を勝ち得るもと。ただ、日によってすごく悪い日があるので、その日のアプローチは避けること。悪い日は、5／12、21、28、6／4日。

幸運日　5／11、16、17、21、22、26、6／3、4日。

マネー運　ひたすら倹約すること。

幸運のカギ　友情、サークル活動。

8•24–9•23 乙女座

全般運　5月前半は、プライベートの楽しみがとても多くて、モノを集めることや情報収集、研究することに凝る星回り。5月下旬になると、授業に身が入り、社会面での活動が運勢の中心になってくる。ここでしっかり勉強して、1学期の成績を上げておこう。

愛情運　GFのいる人は、5月10日まではデートも楽しいが、それを過ぎるとお互いに忙しくなるので、今までのようなつき合いは無理。GFのいない人は、クラスの生意気な女の子に頭にくることがあるので、ちょっと女嫌いになるかもしれない。こういうときは男同士の交際の方が楽しい。

幸運日　5／9、10、14、15、19、20、24、25、6／1、2、6、7日。

マネー運　金運がよいので人におごろう。

幸運のカギ　博物館、アンティーク店。

9·24–10·23 天秤座

全般運　5月上旬は、勉強や親の意見が強くて、決まったワクの中できちんと生活させられる厳しい時期。でも、そのおかげで5月12日頃から将来の大学進学や希望の方針が見えてくる。海外旅行や留学とかの話も出てくるし、外人と友だちになったりする。

愛情運　5月中旬から、ハーフの女の子とか英語・文学に強い、美人で勉強ができる女の子と親しくなりやすい運勢。他校のイベントに出かけて、友だちになれるチャンスも多い。恋人同士のデートも、気分が一致して最高に盛り上がる。だけど、門限を破って親に怒られたりしないようにね。

幸運日　5／8、11、12、16、17、21、22、26、27、31、6／3、4日。

マネー運　カンパで大金を動かせる。

幸運のカギ　他校や大学のキャンパス。

10·24–11·22 蠍座

全般運　5月後半は、生活全体が安定コースに乗り、向上心が湧いて心身の鍛練とか精神修養によいとき。水泳、武道、ヨガなどが体だけでなく頭もよくする。よい先生の指導を受けられるときでもあるので、基本をしっかり身につけられる。とても安定した運勢。

愛情運　いやらしい感情がものすごく強くて、火星の影響で体力も強化されるから、自分でも怖いほど狼になる。だから、女性を見ると飛びかかりたくなる衝動にかられる。しかも、女の子もそれを望んでいるかのように、わりと秘密っぽいデートを望むので、年上の誘惑には気をつけよう。

幸運日　5／9、10、14、15、19、20、24、28、6／6、7日。

マネー運　借りたりおごられたりは×。

幸運のカギ　神社参り、健康食品。

11·23–12·22 射手座

全般運　たくさんの星が対人関係のポイントに集中するので、普段は気を遣わない射手座も、自分のことよりも人のために忙しい思いをする。冗談ばかりいっているような軽い連中がウケるので、硬派の君としては面白くない時期でもある。

愛情運　知性派でナウい女の子に夢中になってしまいそう。彼女の交際の広さ、情報通、気の多さに振り回されそうだが、頑固な君もたまにはこういう女の子との交際を経験することで、いろいろ参考になることが多いハズ。遊び方やオシャレのノウハウ、ショッピングの方法とか教えてもらおう。

幸運日　5／11、12、16、17、22、26、27、31日。

マネー運　出費が多く、金運は厳しい。

幸運のカギ　レンタル・ショップ。

12·23–1·20 山羊座

全般運　学校のイベント実行委員などを任されるが、やればとてもウケるから頑張ろう。また、ライバルも多く、スポーツなどで競争することがある。モメごとも多そうだが、蠍座の友だちを間にたてるとうまくいく。体が少しでもおかしいと思ったら早めに医者へ。

愛情運　よくいっしょに遊んでいたGFとの関係も、5月中旬からは、彼女が忙しくなるのであまり会えなくなりそう。好きな人が病気になったら、花や雑誌を持ってお見舞いに行くと、今まではただの友だちだったのが、グッと接近した仲になれる。また、ノートを貸してあげると、尊敬もされる。

幸運日　5／9、10、14、15、19、20、24、28、29、6／1、2日。

マネー運　懸賞に応募すると当たる。

幸運のカギ　オシャレと流行の情報誌。

1·21–2·19 水瓶座

全般運　水瓶座の専門的な知識や情報をいかす場面が多く、コンピュータの技術や知っていることをみんなの前で教えると、見直されて人気が一気に上がる。先生も評価してくれるが、あまり天狗になると、意外なところでミスがでるから、態度はあくまで謙虚に。

愛情運　今まで全然モテなかったのが、5月の中旬から、グループで作品発表とか、イベントなどでモテだす。ただ、1対1でデートするチャンスはなかなかないし、君も1人になるとうまく話ができなくなってしまうので、グループ交際がいい。双子、天秤座の女の子なら最高の相性。

幸運日　5／16、17、21、22、26、27、6／3、4日。

マネー運　バイト運よく、収入あり。

幸運のカギ　家でじっくり考える時間。

2·20–3·20 魚座

全般運　いつもおとなしいタイプだが、ファイトの星がよい位置にきたので、いじめや不調をはね返して、みんなに強いところを思いっきり見せるように頑張ろう。君の態度がモーレツなのを見てれば、バカにしていた連中も、敬語を使うようになる。

愛情運　君がテキパキとした態度で、先生や先輩の受けがいい様子を見て、女の子が友だちになりたがって寄ってくる。だけど、すぐ甘い顔をすると、けっこううるさい批評家の女の子たちがたちまちバカにする。もう少しじらしてやろう。やたらにニヤニヤしている甘い男はモテないのだから。

幸運日　5／9、10、19、20、24、28、6／1、6、7日。

マネー運　ゲームとかクジ運が強い。

幸運のカギ　海岸、川沿いの散歩道。

今月のプレゼント

MONTHLY PRESENT

さあ、お待ちかねのプレゼント・コーナーだよ。今月も大盤振舞いでプレゼントしちゃうから、ガンガン応募してネ。

BOOKS

たまには読書もいいもんだよ。知性がないと女の子にモテないぞ!!

❶『Truth In Fantasy I 幻想世界の住人たち』10名 提供/新紀元社

❷『Truth In Fantasy II 幻の戦士たち』10名 提供/新紀元社

❸『MSX2+ パワフル活用法』1名 提供/アスキー出版局

❹『PC-8801シリーズ マシン語サウンドプログラミング』1名 提供/アスキー出版局

ステッカー

またまた出ましたステッカー。いろんなところにペタペタはろう。

❺ハミングバードソフト・ステッカー(3枚1組) 25名 提供/ハミングバードソフト

❻NCSステッカーシート 5名 提供/日本コンピュータシステム

D.C.コネクション・グッズ

いつもカッコイイV.B.ハロルドシリーズ。第3弾の発売を記念して、グッズをプレゼント。

❼ポスター 2名

❽ペンセット 10名 提供/リバーヒルソフト

❾ゲイラ・カイト 2名 提供/ナツメの平井さん

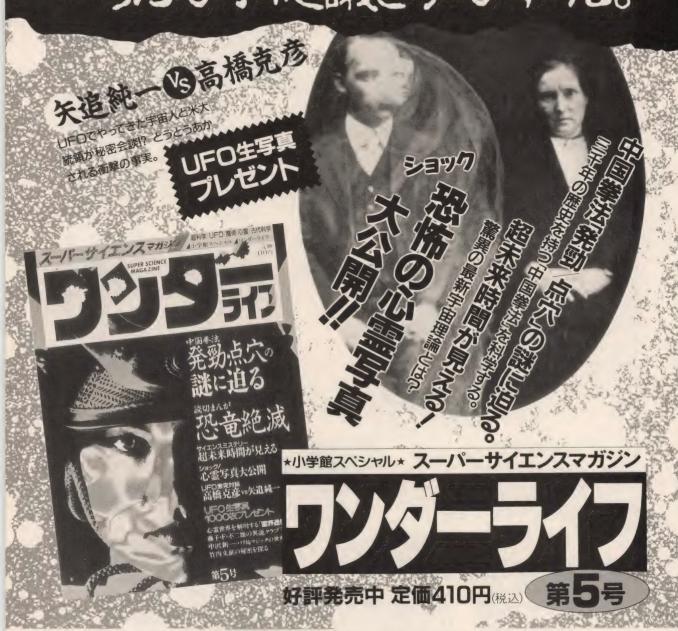
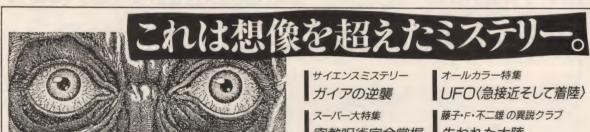
❿太平洋の嵐Tシャツ 1名 提供/GAM

⓫釣りキチ三平ウォッチ 1名 提供/ビクター音楽産業

プレゼント応募について

希望の品番・品名は、とじこみのアンケートはがきの記入欄に記入してお送りください。ほかの回答欄への記入も忘れずに(官製はがきなどでの応募、ほかの回答欄の無記入での応募は無効です)。なお、記入商品は1品のみ。締め切りは、6月8日の消印まで有効。

かっこいいビデオ生活のための
ビジパルです。

［ビジパル］ENJOY! AV LIFE
VisipaL
5号 好評発売中 定価500円（税込）●小学館

おもしろホットなパソコンマガジン

POPCOM 7月号

次号予告

ソフト&ハードのビッグ
エンターテインメント！

話題の大作ソフトを総ざらい！

大戦略III　イースIII　ガンシップ　水滸伝
D.C.コネクション　スタートレーダー　サーク
リングマスターII　他

信長の野望・戦国群雄伝 誌上対決！ 円丈V.S与志田

はたしてどちらに軍配が！？

読者参加の二大豪華懸賞つき！

テーブルトークミステリー第3弾！

「時刻表(タイムテーブル)殺人事件」(仮) 稲生達朗

SFバイオレンスロマン！

「最後の審判」第2回　飯島健男

大好評コミック連載第3回！

新・サバッシュ　滅びの剣の章

ポプコムサイエンス

ロボットにもいろいろある！

●6月8日ごろ発売　¥520(税込)

愛読者プログラム ディスク カセット サービス

題名	内容	機種名	価格(送料込み)	メディア	掲載号
めぞん一刻パズル	一刻館の住人たちが勢ぞろい！ なかなか手ごわい魔方陣もどき。	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'85.7月号
魔宮の神話	3人の勇者が魔宮の怪物を相手に展開するロールプレイングゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	C	'85.7月号
THE・妖怪	妖怪に奪われた村をとりもどせ！ 新型和風ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'85.9月号
ドリームランナウェイ	リアルタイム3Dアクション迷路。美しい3Dアニメもある！	MSX(32K)	¥2,000	C	'85.12月号
グレイオン	ジャスト・レオンを奪回せよ！ SFロールプレイングゲーム！	FM-7シリーズ	¥2,000	C	'86.3月号
GEM	リアルタイム・アドベンチャーの新作登場！	MSX(16K)	¥2,000	C	'86.4月号
軍人将棋	ボードゲームの古典的名作がパソコンソフトで登場！	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.4月号
MAKING TOWN	怪獣や暴力団の邪魔を避け、街をつくっていく面白シミュレーション。	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.5月号
ティーヴォ	変化に富んだ全8面。オールマシン語の高速シューティングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.6月号
真田十勇士	城に忍びこんで味方を救出せよ！ おもしろ時代劇RPG。	FM-7シリーズ	¥2,000	C	'86.6月号
ザ・忍	忍者となって巻物を集めよ！ ハラハラドキドキの痛快アクション。	MSX(32K)	¥2,000	C, 3.5″D	'86.6月号
DEJAVU 5″DISK版	エイリアンから地球を守れ！ シミュレーションアドベンチャー。	PC-8801シリーズ	¥2,000	5″D	'86.9月号
デビルボール	デビルボールを探しチーアル将軍をたおそう！ 本格RPG！	MSX(16K)	¥2,000	C	'86.9月号
私がこのマチの議員です	君はマチの議員になれるか!? シミュレーションゲームの決定版！	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.9月号
うる星やつら THE GIRLHUNT	ラムちゃんからうまく逃げて女の子たちをつかまえよう！	X1シリーズ	¥2,000	C	'86.10月号
ゴキブリン・ウォーズ	冷蔵庫のゴキブリンをたおし食べ物を救え。愉快なパズルアクション。	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'86.10月号
バンパイア伝説	吸血怪人バンパイアをやっつけろ。痛快、アクションゲームの新作。	X1シリーズ	¥2,000	C,5″D	'87.1月号
MUSIC PERFORM	ついに登場。驚異の音感養成ソフト。これであなたもラクラク作曲家?	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	C	'87.3月号
SPIRIT	縦スクロール型アクションゲーム。スライムをやっつけ、姫を助けろ。	MSX	¥2,000	C, 3.5″D	'87.4月号
TAXI CAB	ニュータイプのドライブ・シミュレーションが、88シリーズに登場。	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'87.6月号
SEARCHER	宇宙基地を舞台としたアクション超大作。ずばぬけたおもしろさ。	MZ-2500	¥2,000	3.5″D	'87.10月号

キリトリ線

注文書

住所 〒□□□-□□

題名	数量	機種名	メディア

氏名　　様

TEL ( )

合計金額 ¥

オリジナルプログラムに採用された作品の、愛読者サービスをいたします。ご希望の方は、下の注文書に必要事項を正確に記入してお申し込みください。注文書到着後3週間以内にお届けします。送料はサービスいたします。

題名	内容	機種名	価格(送料込み)	メディア	掲載号
VAMPIRES	魔王の国から、姫を助けるには? 驚天動地?のスーパーゲーム!	MZ-2500	¥2,000	3.5″D	'87.12月号
Jump Up Jelly	Jelly君は宝石をいくつ集められる? X1 turbo専用の大作!	X1turbo	¥2,000	5″D	'88.1月号
DREAM IN PIANIST	MSX_2のグラフィック機能がさえる異色パズルアクションゲーム。	MSX_2	¥2,000	C, 3.5″D	'88.2月号
SPIRIT II	あのスピリットが帰ってきた。よりパワーアップした楽しさ。	MSX_2	¥2,000	C	'88.3月号
封印	怪物を封じこめろ。ダンジョンタイプのシンプルなRPG!	FM-7シリーズ	¥2,000	5″, 3.5″D	'88.3月号
ARMER JR.	敵の防御システムを破壊せよ! シューティングアクション超大作。	MZ-2500	¥2,000	3.5″D	'88.4月号
SUPER ILEVAN	あのイレバンが帰ってきた! 愉快なフードアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	C	'88.4月号
勇者ねずみっくん伝説	ねずみの国の救世主、ねずみっくんを助けてあげよう。痛快ゲーム。	MSX/MSX_2	¥2,000	3.5″D	'88.7月号
DOBON	トランプでおなじみの、あのエキサイティングゲームがパソコンで楽しめる!	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'88.10月号
ロックンローラー	4種類のキャラクターをあやつり、自分のなわばりを広げろ! 4人まで可。	MSX、MSX_2	¥2,000	3.5″D	'88.12月号
エンタープライザー	全国7都市に進出し、会長をめざすどえらいシミュレーションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	5″D	'89.1月号
超攻戦機ライファー	広大なマップの中で、2段変形する戦闘マシンが見ものののSFバトルSLG。	FM77/AV	¥2,000	3.5″D	'89.1月号
R/-CITY	迷路の中のルビーを超高速カーで拾い集めてゆくハイスピードアクションゲーム。	X1シリーズ	¥2,000	C	'89.2月号
Tommy & Tobie	トミー王子がデルフィスの塔25階制覇にいどむ。アクションパズルファンにおすすめ。	FM-7シリーズ	¥2,000	3.5″D	'89.2月号
DARK TOWER	真の勇者になるために、若者が暗黒の塔のモンスターにいどむ。MSX対応秀作RPG。	MSX/MSX_2	¥2,000	3.5″D	'89.3月号
SHALF	史上最強の人工生命体「SHALF」を育て上げるシミュレーションゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	3.5″D	'89.4月号
SFEX	武装した戦闘マシンを一対一で戦わせる本格的シミュレーションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	5″D	'89.4月号
CASTLE OF SLIME	スライムが大量発生。あなたは、スライム用抹殺薬を取ってくることができるか?	X1シリーズ	¥2,000	5″D	'89.5月号
PIECE OF TALES	クリスタルを取り戻すことができるか? 本格的RPGの登場。	PC-8801シリーズ	¥2,000	5″D	'89.5月号
ボムボン	君は、魔女に妖力を封じられた妖精を助けるために地下20階へ向かった。	MSX_2	¥2,000	3.5″D	'89.6月号
ISLAND of DRAGONS	君は、英雄になりたい一心で竜を倒しに出かけたが……。	FM-7シリーズ	¥2,000	3.5″D	'89.6月号

★表中、メディア欄のCはカセットテープ、Dはディスク版です。

価格はすべて消費税込みのサービス価格です。

注文の方法

●注文書に必要事項を記入し、同封のうえ下記Ⓐ Ⓑいずれかでお申しこみください。

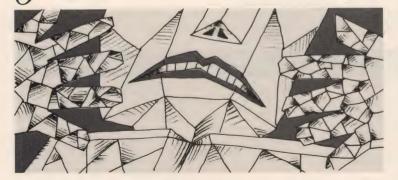
Ⓐ現金書留　Ⓑ郵便小為替(こがわせ)(郵便局の預金窓口で発行しています。)

あて先

〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル
㈱新企画社ポプコムディスクサービス係

■お問い合わせ先 ☎03-263-6940 ㈱新企画社

POPCOM

6 Jun 1989 Vol.75

■ついさっき、メガネのレンズを割ってしまった。で、今、原稿用紙に鼻先をくっつけるようにしてこれを書いています。まわりがすべてかすんでしまって、深い霧の中にいるようです。改めてメガネの威力に気がついた感じです。逆に、原稿用紙の表面が、意外に凸凹、ザラザラしているのにも気づきました。ときには目を近づけて、ミクロ的にものを見るのもいいんじゃないですかね。(明)

■3月から4月は卒業と入学の季節。わが家は、高2と中3の進級だけ。編集部でアルバイトをしていた夜学の大学生2人も就職して去って行った。新しいバイトの人を探しているが、なかなか見つからない。編集部のアシスタントアルバイト募集中。このところ、プログラマー生活で疲れはてている。で、少しやせた。(謙)

■先月号がデビューのこんぱち君に加えて、今月号からはもう1人、ラバンバ荒木君も登場、いよいよヘンな奴ばかり集まってきて、困ったモンだ。かわいい女のコなんて、全然来ないのに……。それにしても、先日の女子高生監禁リンチ殺人事件はヒドかった。RPGのやり過ぎで、殺人マニアにでもなってんのかな。いったい彼らは何を考えているのだろうか?まったくわからん。(ブルックリン)

■入社して2週間、いろいろなことを体験しました。とくに、編集部の人たちのファミスタの強さにはびっくり。僕も学生時代、友だちとよくやってたのに、全然かなわない。最近は毎晩1人で練習してるけど、深夜、ファミコン相手にムキになってる自分って、なんか情けない。ペンネームはもっと情けない。(ラバンバ)

■今月はなんとか日程を守ることができた。というのも、ツーリングの予定が締め切り日と重なってしまったからだ。それなりにがんばったが、1ページだけ原稿を残し、1人だけ高速を使ってあとを追いかけた。丸1日、伊豆の林道を堪能して、翌日最後の原稿を入れた。まあ、なにごとも無事がなにより。(倫)

■ワシじゃ！　ついにDr.グッチー本人が、この編集後記に帰ってきたぞい‼　これからはもう、プロフェッサーMの台頭を許しませんぞ！　ガッツンガッツンとMのページになぐり込みをかけーる‼　そして豪華新企画！　あの「スワンの涙」の撮影現場になぐり込みをかけーる‼　ファンレターもよろしく‼(G)

■ワシじゃ！　ついにプロフェッサーM様が、編集後記初登場じゃ！　担当も出もどり松本に代わったし、もうDr.グッチーに好き勝手はさせんぞ。うわさによると何やら、グッチーの奴もメガドライブを買う予定をたてているらしい。ワハハ、ワシはもう『ファンタジーII』を終わらしたぞ！　フハハ、勝利(ブイッ)‼(M)

■春の選抜甲子園が終わった。わが地元の東邦が、やっと、優勝した。手塚先生の喪に服するのも忘れてテレビにかじりついていたおかげで、4月上旬は地獄の忙しさになった。文庫の書き下ろしに加えて、ゲームのコラムを始めてしまったせいだ。もう休む。絶対に。でも、またすぐに書き下ろしがあるんだよなあ。(稲生)

■10年ひと昔などと、よくいったもので、私も東京で暮らし始めて、10年の歳月が流れてしまった。あの頃は、何もかも新鮮に感じられ、喫茶店ひとつ入るにしても何か妙にウキウキした気分であったものだ。今もう一度、あのころの感受性を忘れず、クリエイティブな仕事をしていきたいと思う。〝あれから10年もこの先10年も〟──渡辺美里「10 years」(拓)

■「同窓会を開いてホシイ」と中学時代の同級の女子から頼まれて、幹事のボクは東京から地元の旧友に連絡しまくった。結婚してる奴がかなりいてア然。まだ20歳なのに。結局、当日集まった10人のうち女子は1人。許せないのは頼んだ本人が来なかったことだ。ボクだって締め切り前日で忙しかったんだゾ～。(たかはぴ)

■「こんぱちクン、あれは?」「まーだ。仕事が終わってないから編集後記どころじゃないよ」「ほんと」(寿&こんぱち)

CM INDEX

バックナンバーのご案内

ポプコムのバックナンバーをご希望の方は、代金と送料をそえて郵便で下記までお申し込みください。送料は1冊86円です。現在、1989年の4月、5月号のみ在庫があります。なお到着までに約3週間かかります。切手不可。

●あて先
〒101 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館販売㈱　ポプコム係　☎03-230-5752

STAFF

編集長………安藤明義
技術課長……大藤謙二
編集…………渡辺哲也　佐々木寿彦　川原一夫　荒木洋平　馬上恵子
編集協力……池田信一　加藤久人　林義人　桜井哲　島田倫人　松崎 昇　宇野正之　堀真由美　小野寺勇利　佐藤俊之　福田 圭太郎　飯 淳　田中雄二　村山 徹　高橋 司　スタジオハード(山口宏　松本修一　木川明彦　吉尾健一郎)稲生達朗　南 辰真　木村明広　与志田拓実
レイアウト……DOM DOM(前嶋昭人　坂本高志　近藤浩司)湯浅秀雄　生田泰男　ムーン・スタジオ(金井 充)
写真…………佐々塚啓介　塩見一郎　森山成雄
イラスト……ポッキー前嶋　トニー川口　オオシオトモコ　ずんずん　関口ひろこ　南 辰真　ニコマート木村　ツトムイサジ

■POPCOM　6月号／第7巻第6号／平成元年6月1日発行／毎月1回発行
■編集人　岩渕庄一郎
■編集　㈱新企画社・POPCOM編集部
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル
■TEL　03(263)6940
■発行人　相賀昌宏
■発行　小学館 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
■印刷　凸版印刷株式会社
■定価　520円(本体505円)

国王の正体は…!?

7月号につづく

怖れることはない…
バタン

近う寄れ

さあもっと近う！

ひ…
キャアアア

ザナークの都
バツーラの王城
国王陛下の
御寝所だ
さあ入れ

ザナークの東に
怪しい者どもが
現れまして
ございます
見たところ
ふつうの人間の
ようですが
中の一人に
不思議な力の
気配が——
クックック
遊神ブートスめ
またぞろ
小細工を
たくらんで
おるな
人間に肩入れ
したとて
ムダなことよ
すぐに
そやつらも
ひねりつぶして
くれるわ

おのれ！

おお！

おおじゃない！

今のうちに逃げるよ

待て！

くそっ!

ドガッ

うわっ！

あの小娘
魔法使いサージだったのか!?

ぬ!?
おみごと!
よけいなことをするな!
先を急ぐんだろ!?
ここはあたしの魔術にまかせな!
きさま!?
なに!?
キメラもびびる究極魔法!
メテオシャワー(流星雨)をうけてみろ!!

いい腕だ
サードゥと互角かな
脚もいい
おい!
ふ!
ブン
うおおっ

少しは骨があるようだな

ベロ

サードゥ！

ほほお

行くぞ!
く!

名を
聞いて
おこう
ブルル…

サードゥ
きさまは!?

ザナーク国
辺境守備隊長
ティーラ!

ぎゃん
ぶ!
凶悪なやつだなあ
アイツおかしいんだよ!
ガッ
俺の邪魔をするな

俺は
先を急ぐ
邪魔だて
するな！
なに!?
きっきっ
きさま
──

ダッ
おとなしく
従わんかあ

ス…
え!?

!

ゴッ
と…っと
ドガッ
ぎゃ
あ！

捕えろ
殺すなよ
は！
サードゥヤバいよ
ここはひとまず言うこと聞いといた方が…
は！

ブルルルル…
ザワ…
わあ！
こいつらか
は、はい
兵をかわいがってくれたそうだな
いっしょに来てもらおう

紫の盗賊
セピア様としちゃ
あの城の宝物殿に
用があるのよ
サードゥと
行くよ
あんたこそ
どうすんのよ!

貴公らだけ
では心許ない
いっしょに
行ってやろう
うまいこといって
またたかる・・・
気だろ!!

人聞きの悪い
ことを言うな
我輩が
そんな人間に
見えるか
見えるね

おぬしらの
身を案じて
言うとるの
ではないか
そのうさん
くさい
羽飾り
どうにか
しろよ

ザ・・・

あそこの大臣が
貴公のソレと
同じものを
剣の鞘に
つけておったと
いうわけだ

…………

ねえ、サードゥ
その男に
会って
どうするの?

おつかねえ

このデブに
よけいなこと
聞いてから、
暗いんだよなあ…

おぬしは
どうする?
どうって?

ザナークの都
バツーラだ
歩いて一日
という
ところかな

堂々連載第2回!!
強敵現る!!
その名はゴールデン・アマゾン
滅びの剣の章
新
ザバッシュ
第2話 ゴールデン・アマゾンの襲撃
原作・鎌田三平
画・伊藤伸平
POPCOM proudly presents "ZAVAS THE NEW GENERATION" —EVIL IN THE DARK—

凸版印刷株式会社・印刷 ©Shogakukan 1989 Printed in Japan 雑誌 18111—6 T4911811106521

POPCOM
6月号
第7巻第6号 通巻第75号
平成元年6月1日発行(毎月1回1日発行)
昭和58年10月3日第3種郵便物認可
発行所 小学館
〒101 東京都千代田区一ッ橋2の3の1 振替 東京8—200番
TEL(03)263—6940(編集) (03)230—5747(販売)
定価五二〇円(本体五〇五円)

POPCOM

ポプコム

1989 6 JUNE

●大特集!最新ソフト徹底攻略法●

小学館